6 | 98

GameStar

Die ganze Welt der PC-Spiele

SFr 7,90 S 59.- Lit 11.000

GameStar

B 44187

Nur 7,90 DM

Spielbare Exklusivdemo
Comanche Gold



C&C 3

Westwoods Tiberian Sun vor Ort gespielt
Brandneue Bilder, heiße Insider-Facts

StarCraft gelöst

Cheatprogramm, 23 Seiten zum Blizzard-Hit: Test, Taktiken, Truppen-Tips, Komplettlösung

Voodoo 2: 3D-Power

Alle neuen Karten • Diese Spiele laufen nicht

Spielbare Exklusivdemo: **Comanche Gold**



Exklusiv auf der CD:

StarCraft Cheatprogramm
Comanche Gold Demo

Weitere Demos: Anno 1602, Jazz Jackrabbit 2, Special Operations: Ranger Assault, Outwars, Croc, Fighting Force, Descent: Freespace (neu!), Nightmare Creatures, Armor Command, You don't know Jack (neu!), Castrol Honda Superbike, Shanghai Dynasty, The Swarm.
Video-Specials: StarCraft, EA Sports' WM 98, Commandos
Patches: Lords of Magic (englisch), Myth, Perry Rhodan u.v.m.

4 394418 708907 06

Test: Frankreich – WM '98 ★ **Report:** Raubkopien ★ **450** Tips & Tricks

GameStart!

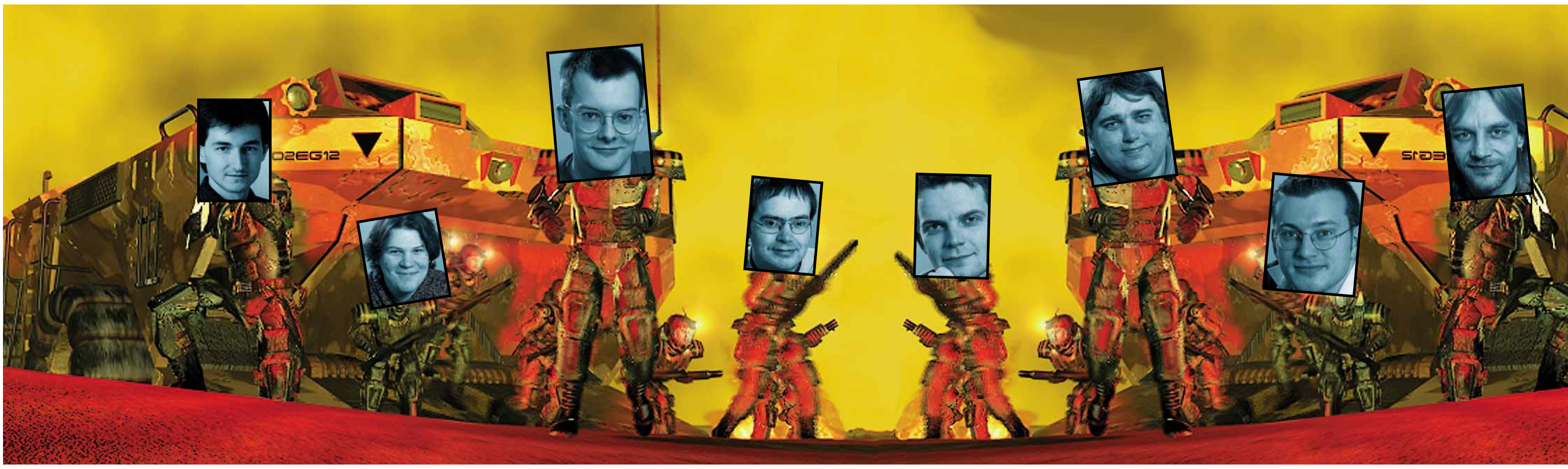
Es ist schon komisch: Da gibt es das angeblich seit Monaten zu 99 Prozent fertige Echtzeit-Spiel A, das aber trotzdem einfach nicht veröffentlicht werden will. Und dann ist da, mit einem nicht minder großen Namen, Echtzeit-Spiel B, von dem die letzten anderthalb Jahre nichts Konkretes zu erfahren war. Doch plötzlich können wir beide Spiele in einer Ausgabe bringen – **StarCraft** im großen Test mit angeschlossener Mega-Lösung plus Cheatprogramm auf CD. Und das von uns vor Ort angespielte **Command&Conquer 3**, einen der Anwärter auf die Spitzenposition im diesjährigen Weihnachtsgeschäft.

Diese beiden Strategie-Giganten würden eigentlich schon ausreichen, um die Ausgabe zu füllen. Aber wir haben noch mehr für Sie auf Lager. Zum Beispiel das hochoffizielle Fußballweltmeisterschafts-Spiel **Frankreich 98** von EA Sports. Neben dem 98er Turnier enthält das Programm als Bonus alle bisherigen WM-Finale zum Nachspielen – inklusive zeitgenössischer Schwarzweiß-Darstellung. Flugsimulations-Fans erfahren alles über Janes' hyperrealistischen **F-15**, oder heben mit unserer Exklusivdemo **Comanche Gold** ab.

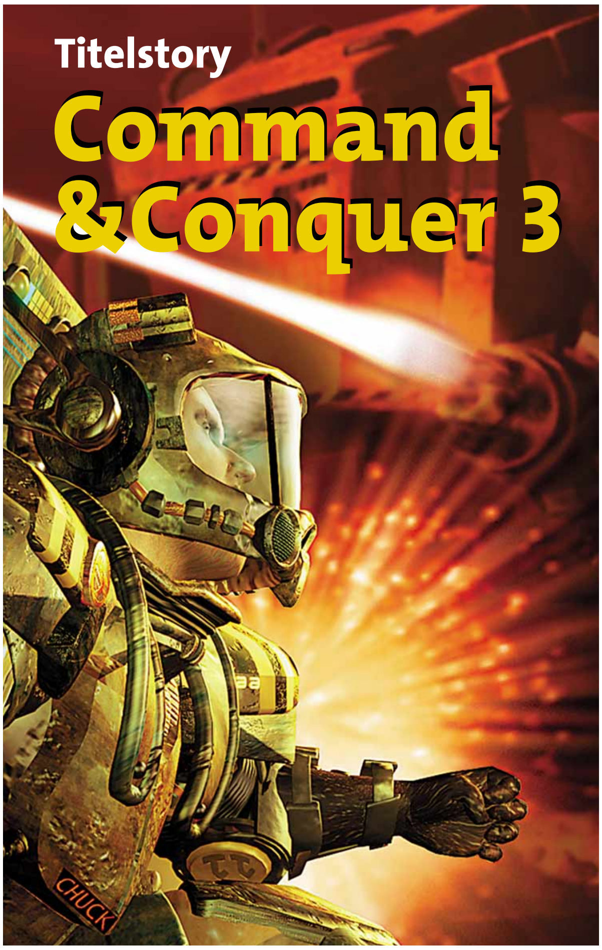
Da es die neuen **Voodoo 2**-Beschleuniger nun endlich auch im Laden zu kaufen gibt, widmen wir den vermeintlichen Wunderkarten einen ausführlichen Schwerpunkt. Unser 3D-Experte Michael Galuschka fand heraus, was wirklich hinter dem Hype steckt, und für wen sich der Kauf lohnt. Bevor Sie sich erzählen lassen, zwei gekoppelte V2-Boards für über 1.000 Mark seien auch doppelt so gut, sollten Sie lieber unsere Benchmark-Ergebnisse studieren...

Viel Spaß beim Lesen und Spielen,

Ihr GameStar-Team



6/98



24 GameStar hat vor Ort bei Westwood alles über Command & Conquer – Tiberian Sun herausgefunden, was es zum kommenden Echtzeit-Knüller zu wissen gibt.



Aktuell

Tests

Tips & Tricks

Lösungen & Taktiken

Kurztips & Cheats

Hardware

Schwerpunkt: Voodoo 2

Einzeltests

Rubriken

Frankreich 98



98 Pünktlich zur WM bringt EA Sports mit Frankreich 98 das bislang beste Sportspiel zu einer Großveranstaltung.

StarCraft



78 Die schier unendliche Wartezeit hat sich gelohnt: StarCraft bietet heiße Hektikkämpfe mit Spielspaß-Garantie.

F-15



108 Wenn die Experten von Jane's eine Flugsimulation basteln, dann ist eines garantiert: Realismus pur.



Exklusiv: Comanche Gold Demo, StarCraft-Cheatprogramm. Dazu 14 weitere Demos: Anno 1602, Armor Command, Croc, Descent Freespace, Fighting Force, Jazz Jackrabbit 2, Outwars, You don't know Jack, ... Videos: Frankreich 98, Commandos, StarCraft Plus jede Menge Treiber, Tools, Programme, Patches und Zusatz-Levels...

ausführlicher CD-ROM Inhalt .143

Gerüchte, Szene

Voll die Packung!



Seit kurzem sammle ich die besten Werbe-Sprüche von Spiele-Schachteln. Eigentlich sollen die schönen Worte ja die Kunden animieren, stracks mit der Packung zur Kasse zu marschieren. Oft ist es aber nur herrlicher Unsinn, den man sogar als Warnung mißverstehen kann. »Die Grafik ist so rasant, daß Ihnen schwindelig wird« liest der geneigte Kunde etwa auf der Rückseite des Interstate 76 Nitro Pack. Im besten Falle heißt so etwas, das Teil kommt optisch gut rüber. Im schlechtesten, daß sich der Geldbeutel angesichts der Hardware-Anforderungen vor glückseliger Schwindeligkeit direkt übergibt.

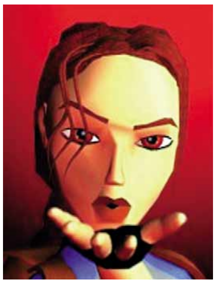
Meist tun sich freilich nur Abgründe sinnloser Prosa auf. »Sofortiger Zugriff auf das Steuerungs-Interface in allen Leveln« wirbt begeistert die Packung von Dark Omen – klingt toll, aber was um Himmels willen soll das heißen? Auch nicht schlecht sind die »Trainingsschleifen«, die auf dem deutschen StarCraft »intelligente Einheitenentwicklung« versprechen. Vielleicht sollte sich der Texter auch ein paar Trainingsschleifen gönnen. Mein persönlicher Favorit findet sich allerdings auf dem deutschen Fallout: »Handlungen mit Folgen«. Wer hätte das gedacht!

Wäre schön, wenn sich die Firmen mal angucken, was auf der Rückseite von Büchern, Videos oder auf Filmplakaten steht – so ein Unsinn nur selten.

Peter Steinlechner
Redakteur

Tomb Raider

Eidos-Chef Livingston hat sich bei einem Interview mit der Internet-Site Gamecenter verplappert. Demnach erscheint **Tomb Raider 3** bereits Ende '98 und ein vierter Teil Ende '99 – eigentlich wollte die Marketing-Abteilung von Eidos diese Termine noch für sich behalten. Allerdings ist nicht ganz klar, ob es sich bei dem für Ende '98 geplanten Spiel tatsächlich um ein vollständig neues Abenteuer oder um die Missions-CD handelt, die derzeit unter dem Titel **The Further Adventures of Lara Croft** in der Mache sein soll.



Frau Croft: Fans überbrücken das Warten auf Tomb Raider 3 mit Laras neuem Ärzte-Video.

Derweil treibt die brünette Heldin allerlei Schabernack mit der Rock-Kombo **Die Ärzte** in deren neustem Musikvideo. Die Video-Lara basiert auf den gleichen Computerdaten wie Fräulein Croft aus der TV-Werbung, der Clip entstand ebenfalls in den Münchner SZM Studios. Übrigens war das Ganze eine Idee der Musiker, die selbst bekennende Lara-Verehrer sein sollen.

Ultima Online

Gute Neuigkeiten für **Ultima Online**-Fans: Im Herbst plant Origin angeblich, das Internet-Rollenspiel auch in Deutschland in großen Stückzahlen anzubieten. Den Gerüchten zufolge sollen Menüs und Hilfstexte des Multiplayer-Spektakels sogar übersetzt werden. Außerdem werde momentan über einen europäischen Server nachgedacht.



Ultima Online: Demnächst auch in großem Umfang im deutschsprachigen Raum?

Ultima 9

Mit Dan Rubenfield und Marshall Andrews haben zwei der wichtigsten Entwickler **Ultima 9 – Ascension** verlassen. Der neunte Teil der legendären Rollenspiel-Saga ist bei Origin unter Oberaufsicht von Richard Garriott und Ed Castillo in der Mache. Rubenfield erhebt auf der amerikanischen Web-Site Scorched schwere Vorwürfe gegen das Spielkonzept. **Ascension** habe »aus den Augen verloren, was **Ultima** für die Spieler bedeutet. Statt die moralischen Werte der Serie beizubehalten, geht es nur darum, möglichst viele Dollars zu verdienen«, erklärt er.

Nach ihrem Weggang haben Rubenfield und Andrews bei Warren Spector angeheuert und arbeiten künftig in der Filiale von Ion Storm in Austin.



Ultima 9: Zoff um die Zukunft der Rollenspiel-Legende.

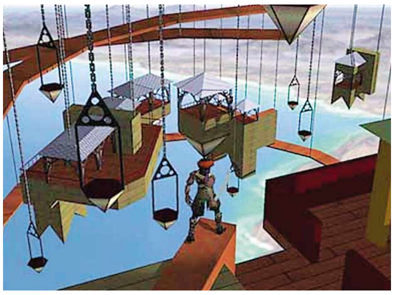
StarCraft Missionen

Nicht weniger als vier offizielle Missions-CDs sind derzeit zum Strategie-Knaller **StarCraft** geplant. Die erste wird unter dem Titel **Insurrection** von Aztech New Media entwickelt. Die Firma hatte unter anderem eine der zahlreichen, nicht autorisierten Level-CDs zu **WarCraft 2** hergestellt. Wer das zweite **StarCraft**-Addon macht, wird derzeit noch als Verschlußsache behandelt. Die beiden anderen produziert Blizzard angeblich selbst.

Prince of Persia 3D

Jordan Mechner, Schöpfer des kultigen Jump-and-runs **Prince of Persia**, bastelt an einer 3D-Version seines Klassikers. Die beiden ursprünglichen Prinzen von Persien sorgten dank der damals unübertroffenen Bewegungs-Animationen für Aufsehen. Jordans neues Projekt ist auch deshalb interessant, weil die ersten

Prince of Persia häufig als Vorbild für Tomb Raider bezeichnet wurden. Wann die orientalische 3D-Monarchie im Laden steht, ist derzeit noch offen.



Prince of Persia 3D: Jordan Mechner spielt den persischen Prinzen diesmal in 3D.

Privateer 3

Unklarheit herrscht derzeit über den Status des Weltraum-Handelsspiels Privateer 3. Nachdem Gerüchte aufkamen, Origin habe das Projekt vollständig auf Eis gelegt, kommt von der Firma jetzt ein Dementi. Privateer 3 werde auf jeden Fall auf den Markt gebracht. Derzeit denke man darüber nach, deutlich mehr Multiplayer-Aspekte einzubauen, oder das Programm sogar als Privateer Online zu veröffentlichen.

Falls es denn als Privateer 3 herauskommt, soll es nach bisherigen Konzepten angeblich rund 50 neue Welten und über 2.000 Navigations-Punkte bieten. Einige davon wird man allerdings nur abhängig von der gewählten Karriere besuchen können. Außerdem sollen die Kilrathi nach ihrer Verbannung aus dem Vorgänger wieder zu sehen sein.

Indiana Jones

Angeblich arbeitet LucasArts an einem neuen Spiel mit Archäologie-Professor Indiana Jones. Den Gerüchten zufolge erlebt der berühmte Schlapphut-Träger seine neuen Abenteuer in einer 3D-Engine aus der Tomb Raider-Perspektive.

Wing Commander Film

David Warner, derzeit als Spicer Lovejoy mit Titanic groß im Kino, gibt im Wing Commander-Film den General Tolwyn. Vorher war Warner als Rhinehart bereits in Privateer 2 zu sehen und trat im fünften und sechsten Star Trek-Leinwandepos auf. Ursprünglich sollte Tolwyn wie in Wing Commander 3 und 4 von Malcolm McDowell dargestellt werden.

Railroad Tycoon

Für eine echte Überraschung sorgt Poptop (Hereos of Might & Magic): Die Firma hat sich die offizielle Lizenz zum Wirtschaftssimulations-Klassiker Railroad Tycoon 2 gesichert. Das Eisenbahner-Remake ist zugleich das erste Spiel vom Verbund unabhängiger Entwickler God.



Railroad Tycoon 2: Remake rollt an.

Frage des Monats

In Ausgabe 5/98 fragten wir: »Zu welchem Spiel würden Sie lieber einen Kinofilm sehen: Wing Commander oder Tomb Raider?«

Ergebnis: Fast zwei Drittel der befragten Leser möchte lieber eine kurvenreiche Lara Croft auf der Leinwand sehen als ehrgeizige Wing Commander-Piloten.

Wing Commander: 37%

Tomb Raider: 63%

Quelle: GameStar-Mitmachkarten 5/98.

Funatics

Die Blue-Byte-Abtrünnlinge Thomas Häuser, Thorsten Knop und Thomas Friedmann haben Funatics gegründet. Die neue Firma in Mülheim will sich ganz auf die Entwicklung von Spielen konzentrieren, die eher die breite Masse als nur Hardcore-Zocker ansprechen. Erfahrung hat das Trio genug, schließlich waren die drei an praktisch allen Hits von Blue Byte beteiligt, unter anderem auch am Mega-Seller Die Siedler 2.



Die drei Funatics: Thorsten Knop, Thomas Häuser und Thomas Friedmann.

News-Ticker

BLUE BYTE: Nachdem GameStar-Tester in späteren Levels des Incubation Mission Packs schwere Bugs fanden, hat die Mülheimer Spieleschmiede bereits gepreßte Silberlinge wieder einstampfen lassen und eine bereinigte Version in Auftrag gegeben. ★★★ **INTERPLAY**: Die kalifornische Firma gründet in Hollywood einen Ableger namens Interplay Films, um künftige Titel auch in anderen Medien wie Buch, Comic und vor allem im Kino zu vermarkten. ★★★ **JOHN ROMERO**: Der Chef von Ion Storm eröffnet eine Web-Seite zu seinem Lieblingsthema – sich selbst. Unter http://www.johnromero.com finden Action-Fans alles, was sie schon immer über Romero wissen wollten. ★★★ **MICROPROSE**: Die Simulations-Experten kündigen ein zweites Spiel zum 80er-Jahre-Kinohit Top Gun an. Hornet's Nest soll sich wieder an Flug-Rookies richten. ★★★ **RESIDENT EVIL**: Zum Horror-Adventure soll es einen Film geben. Die Rechte hält die deutsche Constantin Film, als Regisseur ist George Romero im Gespräch. Der hat bereits einen Reklamespot für Resident Evil 2 gedreht – für schlappe 2,5 Millionen Mark. ★★★ **ONLINE-SPIELE**: Der amerikanische Spiele-Dienst MPlayer möchte offiziell nach Europa. Hierzulande wird er vermutlich mit einer der neuen Telekommunikations-Firmen kooperieren. ★★★ **WARREN SPECTOR**: Das neue Projekt des früheren Origin- und Looking-Glass-Spieldesigers trägt jetzt den angeblich endgültigen Titel Deus Ex; bislang hörte das Rollenspiel auf den Namen Shooter. ★★★ **LOOKING GLASS**: Um Verwechslungen mit ähnlichen Titeln zu vermeiden, hat der Hersteller sein angekündigtes Rollenspiel Dark Project soeben in Thief: The Dark Project umbenannt.

Spiele News

Die Zukunft der Rollenspiele

Haben Sie sich nicht auch schon immer gefragt, wieso die 3D-Engines von Rollenspielen meist meilenweit hinter dem aktuellen Stand der Technik herhinken?



Ein 3D-Actionshooter mit der Gewölbeoptik von Lands of Lore 2 oder Might & Magic 6 wäre heute gnadenlos zum Scheitern verurteilt. Die Ursache des Problems ist klar: Bei der Entwicklung eines Rollenspiels gehen die meisten Ressourcen für die spielerische Tiefe und ein stimmiges Szenario flöten. In Grafik wird oft nur wenig Zeit investiert. Wie einfach die Lösung dieses Dilemmas sein kann, zeigen die Adventure-Profis von Legend. Für ihr neuestes Projekt Wheel of Time lizenzieren Sie einfach die hervorragend aussehende Unreal-Engine und können damit sicher sein, optisch eine gute Figur zu machen. Ich kann nur hoffen, daß dieses Beispiel Schule macht. Denn mit ansprechender Grafik ist sicherlich auch eine erheblich größere Käuferschicht zu erreichen. Und das Ende der Rollenspielflaute käme noch schneller.

Michael Schnelle
Redakteur



Interstate '82

Activision arbeitet derzeit am Actionspiel **Interstate '82**. Die Fortsetzung zu **Interstate '76** spielt Anfang der 80er Jahre. Neben schwer bewaffneten Autos sollen Sie künftig auch Helikopter oder Motorräder steuern. Außerdem wird es möglich sein, mitten in der Schlacht aus dem Wagen zu klettern und ein anderes Vehikel zu kapern. Der Spieler soll in 30 Missionen den Sturz der amerikanischen Regierung verhindern. Activision entwickelt eigens für das Programm eine nagelneue Grafik-Engine, die allerdings nur mit 3D-Karten laufen wird. Anfang '99 können Sie voraussichtlich das PC-Gaspedal durchdrücken.

Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55



Interstate '82: In brandneuer 3D-Grafik brettern Sie künftig durch die 80er Jahre.

Wing Commander Prophecy

Die geplante Missions-CD zum Weltraumspektakel **Wing Commander Prophecy** bekommt voraussichtlich den Titel **Secret Ops** verpaßt. Neben einigen neuen Waffen und verbesserter Gegner-Intelligenz – die Kakerlaken sollen noch fieser fliegen – designt Origin derzeit 48 Missionen für eine komplett neue Kampagne. Bereits im Juni lauert voraussichtlich erneut Gefahr im All.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Moto Racer 2

Freunde von Zweirädern geben demnächst bei **Moto Racer 2** Gas. PC-Biker sollen nicht nur durch schönere Landschaften flitzen, sondern auch mit Regen oder Schnee zurecht kommen. Multiplayer-Fans freuen sich über einen Modus, bei dem bis zu vier Teilnehmer an einem PC gegeneinander antreten können. Als besonderes Schmankerl wollen die Entwickler gleich noch einen Editor beilegen, mit dem Pistenraser eigene Rennstrecken basteln dürfen. Bereits im Sommer '98 soll **Moto Racer 2** fertig sein.



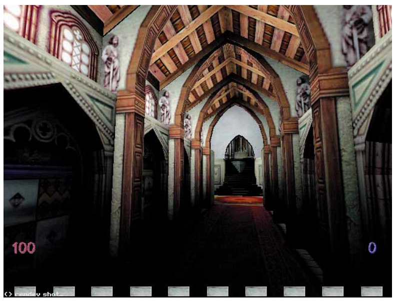
Moto Racer 2: Zweirad-Fans basteln künftig eigene Strecken per mitgeliefertem Editor.

Info: Electronic Arts, www.ea.com

Wheel of Time

Wheel of Time von Legend will mit 3D-Action, Adventure, Strategie und Rollenspiel vier Genres miteinander verbinden. Besonders interessant soll der Strategie-Part werden, in dem Sie – nach ähnlichem Prinzip wie in **Battlezone** – freundliche Monster auf gegnerische Bestien hetzen können. Das Programm basiert auf einer Fantasy-Romanserie von Robert Jordan. Wesen wie die Trollocs und die Myrddraal tauchen auch im Spiel auf. Das Rad der Zeit dreht sich ab Anfang '99.

Info: Legend, www.wheeloftime.com



Wheel of Time: Düstere Fantasy-Kathedralen.

Anstoss 2

Alle **Anstoss 2**-Spieler mit Zugang zum Internet können sich das mühevolle Eingeben der Originaldaten ersparen. Geänderte Datensätze mit »echten« Namen und Wappen finden Sie unter: http://www.fh-augsburg.de/~stanzerl/anstoss2 oder http://members.aol.com/flysteven/ans2halo.html.

Lands of Lore 3

Westwood werkelt fleißig an **Lands of Lore 3**. In dem Rollenspiel sollen künftig alle Zwischensequenzen direkt im Spiel mit animierten und synchronisierten 3D-Figuren ablaufen. Einige der Levels basteln die Entwickler gleich in mehreren Varianten. Je nachdem, wo man sich gerade im Story-Ablauf befindet, wird dann zum Beispiel entweder ein unversehrtes oder stark angeschlagenes Schloß geladen. **Lands of Lore 3** soll gegen Jahresende im Laden stehen.

Info: Virgin, ☎ (040) 39 11 13



Lands of Lore 3: Rollenspielspaß mit Gruselmonstern.

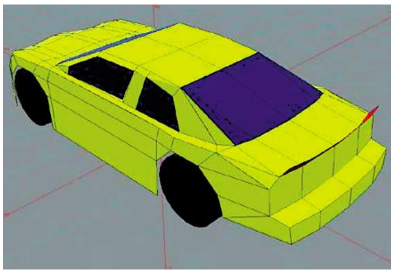
Leser-Charts

Platz		Spiel
1	[1]	Age of Empires
2	[2]	Jedi Knight
3	[3]	Tomb Raider 2
4	[4]	FIFA '98
5	NEU	Anno 1602
6	[5]	C&C2: Alarmstufe Rot
7	[8]	Diablo
8	[7]	Grand Theft Auto
9	[6]	Wing Commander Prophecy
10	[9]	Curse of Monkey Island
11	[17]	Total Annihilation
12	[12]	Die Siedler 2
13	[-]	Incubation
14	[10]	NHL '98
15	[13]	Dungeon Keeper
16	[14]	Civilization 2
17	[11]	F1 Racing Simulation
18	[18]	Worms 2
19	[-]	Blade Runner
20	[20]	Turok: Dinosaur Hunter

Zusammengestellt nach Auswertung von über 1.000 Leser-Mitmachkarten.

Nascar 3

Papyrus schraubt fleißig an der Rennsimulation **Nascar 3**. Das dritte Spiel um die amerikanische Motorsport-Serie wird vor allem hyperrealistische Auto-Physik bieten. Die hochgepowerten Vehikel sollen sich durch 60 teils kleinste Details voneinander unterscheiden, darunter die



Nascar 3: Realistisch konstruierte Autos.

Gewichtsverteilung beim Bremsen, die G-Kräfte auf den Kopf des Fahrers oder der Reifengriff. Die Entwickler basteln eine neue Grafik-Engine für Ihr PS-Baby – das nur mit 3D-Karten fahren wird. Die meisten Piloten der Winston-Cup-Rennen sollen mit von der Partie sein. Geplanter Erscheinungstermin: Ende '98.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40

Heretic 2

Raven Software kündigt **Heretic 2** an. In dem 3D-Actionspiel sollen Sie den Elfen Corvus durch eine Fantasy-Welt voller Monster und Gefahren steuern. Den Protagonisten sehen Sie von außen – **Tomb Raider** läßt grüßen. Grund für die Kameraführung: Die Entwickler meinen, so spektakulärere Grafikeffekte zeigen zu können, vor allem animierte Zaubersprüche. Das Actionspiel basiert auf der **Quake 2**-Engine und wird nach derzeitiger Planung gegen Jahresende '98 im Laden stehen.

Info: Activision, ☎ (01805) 22 51 55



Heretic 2: Spektakuläre Magie-Effekte versprüht Corvus in der Außenansicht.

Prost Grand Prix

Auf den Bremsspuren von Alain Prost wandeln demnächst Motorsport-Fans in **Prost Grand Prix**. Die Fahrer-Legende sitzt seit '93 selbst nicht mehr hinter dem Lenkrad, sondern leitet den nach ihm benannten Rennstall. Das PC-Spiel wird momentan von Canal+ Multimedia entwickelt und legt den Schwerpunkt auf leicht zugänglichen Fahrspaß. Einsteiger müssen sich nur um Grundlegendes wie die Wahl der richtigen Reifen kümmern. Auch in Sachen Fahrverhalten steht Geradlinigkeit an erster Stelle. Die Daten des Prost-Stalls stammen aus dem wirklichen Automobil-Leben, alle anderen sind leicht abgewandelt. **Prost Grand Prix** soll noch im Juli '98 erscheinen.

Info: Bomico, ☎ (06107) 94 51 45

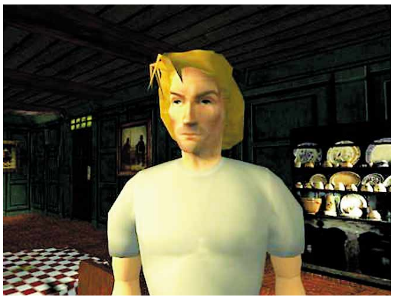


Prost Grand Prix: Zugänglicher Rennsport.

Gabriel Knight 3

Der »Schattenjäger« ist demnächst wieder unterwegs. Der Mann mit dem geheimnisvollen Zweitnamen übernimmt auch im Adventure **Gabriel Knight 3** die Hauptrolle. Gemeinsam mit seiner Bekannten Grace Nakamura sucht Gabriel den in Frankreich vergrabenen Schatz der Tempelritter. **Gabriel Knight 3** wird durchgehend in 3D laufen und wohl im Sommer '98 veröffentlicht.

Info: Sierra, ☎ (06103) 99 40 40



Gabriel Knight 3: Der dreidimensionale Schattenjäger erlebt neue Abenteuer.

Spiele News

Star Trek: Klingon Honor Guard

Nicht nur Unreal nähert sich der Fertigstellung, auch ein weiteres 3D-Actionspiel auf Grundlage der gleichnamigen



Klingon Honor Guard: Ein klingonischer Krieger sucht Streit.

Grafik-Engine nimmt Gestalt an. In Klingon Honor Guard schlüpfen Sie in die Rolle eines der runzelstirnigen Krieger. Neben Waffen wie dem D'ktagh-Dolch sollen Sie auch mit einer Partikel-Wumme ballern können, die den Gegner in seine Moleküle zerlegt. PC-Klingonen dürfen voraussichtlich im 3. Quartal zum Bat'leth greifen.

Info: Microprose, ✆ (0521)96 65 4-0

Space Circus

Infogrames werkelt derzeit am einem Jump-and-run namens Space Circus. Als



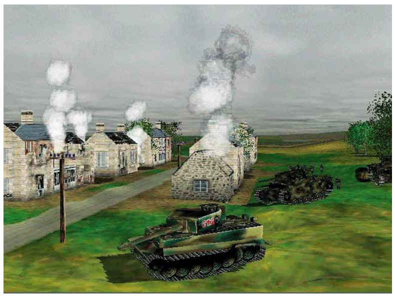
Space Circus: Als kunterbunter Kobold erkunden Sie sechs abgefahrene Inseln.

grellbunter Kobold hüpfen Sie durch sechs Inselreiche. Stets zur Seite sind zwei schwebende Hilfsgeräte, mit denen Sie in brenzligen Situationen etwa vor Angreifern davonfliegen. In dem kunterbunten Springspiel sollen sich rund 300 unterschiedliche Gegner tummeln, die Palette reicht von tollwütigen Dampflokomotiven bis zu griesgrämigen Killer-Clowns. Der Weltraum-Zirkus eröffnet seine Pforten im 3. Quartal '98.

Info: Bomico, ✆ (06107) 94 51 45

Panzer Elite

Auf den Schlachtfeldern des 2. Weltkriegs wird Panzer Elite spielen. Die Tank-Simulation von Psygnosis will sowohl auf deutscher wie auf alliierter Seite historisch akkurate Kampagnen in Nordafrika, Italien und der Normandie bieten. Ihre Panzer sollen realistisch fahren und sich in Gebäuden verstecken können. Außerdem dürfen Sie die komplette Crew der Stahlmonster managen. Auch landschaftlich wird das Programm einiges auf dem Kasten haben. Die Grafik-Engine kann Siedlungen und natürliche



Panzer Elite: Historisch akkurat rumpeln Sie durch die Dörfer der Normandie.

Hindernisse wie Hügel, Flüsse oder Wälder darstellen. Panzer Elite soll Ende '98 in die Läden rollen.

Info: Psygnosis, ✆ (069) 66 54 34 00

Asteroids 3D

Activision bastelt an Asteroids 3D. Das Remake des Action-Klassikers soll mit aufwendigen Spezialeffekten aufwarten, sich spielerisch aber am Original orientieren. Sie weichen mit einem kleinen Raumschiff in der Bildschirmmitte frei treibenden Asterioden aus und ballern munter Angreifer in Stücke.

Info: Activision, ✆ (01805) 22 51 55

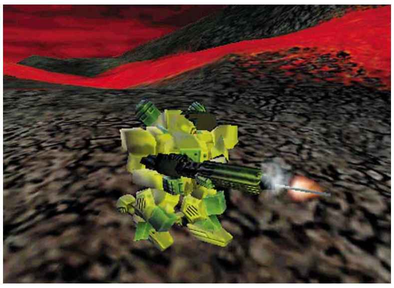
GameStar-Charts MAI JUNI

Platz	Spiel	Genre	Hersteller	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	Blizzard	90%
2	Anno 1602	Aufbauspiel	Sunflowers	88%
3	Frankreich '98 – die WM	Sportspiel	Electronic Arts	88%
4	Fallout	Rollenspiel	Interplay	85%
5	M1 Tank Platoon 2	Panzer-Simulation	Microprose	85%
6	I'76: Nitro Riders	Simulation	Activision	84%
7	Forsaken	3D-Action	Acclaim	84%
8	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	Eidos	82%
9	Incoming	Actionspiel	Rage	80%
10	Die by the Sword	Actionspiel	Interplay	79%
11	Red Baron 2	Flugsimulation	Sierra	78%
12	F-15	Flugsimulation	Electronic Arts	77%
13	Micro Machines V3	Actionspiel	Codemasters	76%
14	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	Microsoft	76%
15	Plane Crazy	Actionspiel	Ubi Soft	74%
16	Might & Magic 6	Rollenspiel	New World Comp.	73%
17	Motorhead	Rennspiel	Gremlin	72%
18	iF-22 Version 5.0	Flugsimulation	Interactive Magic	71%
19	Fighting Force	Prügelspiel	Eidos	70%
20	Redline Racer	Rennspiel	Criterion	70%

Die 20 besten PC-Spiele im Mai und Juni. Zusammengestellt von der Redaktion nach den GameStar-Wertungen der Ausgaben 05/98 und 06/98.

Heavy Gear 2

Die futuristische Blechkrieger-Simulation **Heavy Gear** geht in die nächste Runde. Mit einer 2 im Titel will Activision das Programm Anfang nächsten Jahres



Heavy Gear 2: Die stählernen Kämpfer rollen nur 3D-beschleunigt über den Bildschirm.

veröffentlichen. Über spielerische Neuerungen schweigt sich der Hersteller noch aus, allerdings wird **Heavy Gear 2** nur mit Beschleunigerkarten laufen.

Info: Activision, ✆ (01805) 22 51 55

Gangsters

Mitten im Chicago der 30er Jahre spielt **Gangsters**. In der Mischung aus Echtzeit-Strategie und Wirtschaftsimulation sollen Sie sich vom Kleinganoven zum Verbrecherkönig hocharbeiten. Bis zu 400 mordende Spitzbuben werden Sie



Gangsters: Das virtuelle Chicago besteht aus 1.000 Häuserblocks für 5.000 Bürger.

durch die dunklen Zeiten der Prohibition führen können. Die Stadt soll aus 1.000 Häuserblocks bestehen, in den Straßenschluchten tummeln sich über 5.000 unschuldige Bürger. PC-Spieler brechen bereits ab Juli '98 das Gesetz.

Info: Eidos, ✆ (01805) 22 31 24

Recoil

Im Actionspiel **Recoil** pflügen Sie mit einem futuristischen Kampfpanzer durch 3D-Landschaften. Besonderheit des Vehikels: Es kann verschiedene Gestalten



Recoil: Die Waffen sollen allesamt schön bunt daherkommen und witzige Effekte bieten.

annehmen und mutiert so etwa auf Knopfdruck zum Jeep oder zum Hovercraft. Insgesamt soll **Recoil** rund 20 Arten von Kriegsgerät bieten. Hersteller Virgin legt Wert darauf, daß **Recoil** zwar 3D-Beschleuniger unterstützt, aber auch ohne Spezial-Chip Effekte wie farbige Lichter beherrscht. Geplanter Erscheinungstermin: August '98.

Info: Virgin, ✆ (040) 39 11 13

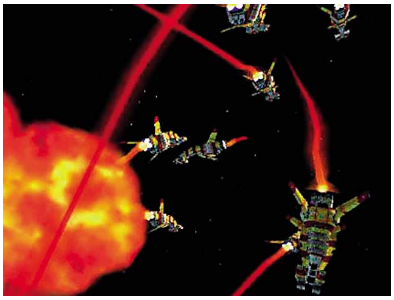
Cromagnon

Das Echtzeit-Strategiespiel **Cromagnon – Die Wiege der Menschheit** verspricht »Frühgeschichte hautnah«. Als guter Geist einer Horde Neandertaler leiten Sie Ihr Völkchen durch allerlei Gefahren. Beispielsweise sollen feindliche Stämme oder hungrige Dinos die Urmenschen bedrohen. Das Steinzeit-Programm wird auch Evolutions-Aspekte bieten. So erlernen Ihre Homo Erectus in den 30 geplanten Missionen immer ausgefeiltere Ackerbau-Methoden.

Info: Virgin, ✆ (040) 39 11 13

Homeworld

Das Beste aus den Welten Echtzeit-Strategie und Weltraum-Action will **Homeworld** von Sierra verbinden. In dem Genremix schicken Sie hochgerüstete Raumjäger ins All, die dann selbständig



Homeworld: Strategische Kämpfe im Weltall mit aufwendigen Explosions-Effekten.

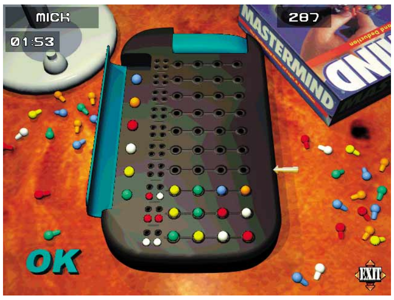
nach Aliens oder Piraten Ausschau halten. Unter anderem soll es auch möglich sein, galaktische Gas-Nebelfelder mit einem Laserschuß zu entzünden. Wann die interplanetare Heimatwelt ihre Pforten öffnet, steht noch nicht fest.

Info: Sierra, ✆ (06103) 99 40 40

Mastermind

In ihrer Reihe der Umsetzungen bekannter Brettspiele für den PC ist Hasbro Interactive inzwischen bei **Mastermind** angelangt. Insgesamt sollen Sie 24 Varianten des Klassikers im unspektakulären Gewand erwarten. Auf Wunsch können Sie auch zu zweit über Netzwerk oder Internet antreten.

Info: Hasbro, ✆ (01805) 20 21 50



Mastermind: Umsetzung des Grübel-Klassikers.

GameStar Verkaufs-Charts

Platz		Spiel
1	NEU	Anno 1602
2	NEU	Tomb Raider Director's Cut
3	[2]	Age of Empires
4	[7]	Tomb Raider 2
5	[1]	Fifa '98
6	NEU	M1 Tank Platoon
7	[6]	Riven: The Sequel to Myst
8	[-]	Flight Simulator '98
9	[-]	Red Baron 2
10	NEU	Formel 1 '97
11	NEU	Fallout
12	[11]	Die Siedler 2 Gold Edition
13	[10]	F1 Racing Simulation
14	NEU	F-15
15	[12]	Blade Runner
16	NEU	Rebellion
17	[4]	Wing Commander Prophecy
18	[3]	Anstoss 2 – Die Verlängerung
19	[8]	Lords of Magic
20	[14]	Curse of Monkey Island

Zusammengestellt mit freundlicher Unterstützung von SATURN

Technik News

Die Umsatz-beschleuniger



Gehörten Sie vor Jahresfrist auch zu den frustrierten Besitzern eines 100-MHz-Pentiums? Jene lahmen Kisten, die nur beim Schlappmachen wirklich schnell waren? Dann leuchten Ihnen bestimmt jetzt noch die Augen, wenn Sie daran denken, wie die frisch erworbene Voodoo-Karte ihre ersten digitalen Herzschläge von sich gab. Plötzlich wippte die beachtliche Oberweite von Lara Croft in feinstem SVGA über den Schirm, anstatt wie bisher in tristem VGA der Sphinx entgegen zu ruckeln.

Angenommen, dieser Rechner hat nun noch ein Jahr überlebt. »Schön« denken Sie, »Voodoo-2-Karte mit angeblich 300% Mehrleistung gekauft, und schon erwacht mein treuer PC-Knecht ein weiteres Mal zu neuem Leben.« Denkste! Halfen die Voodoo-Karten Anno '97 noch schwachen CPUs auf die Sprünge und ersparten einem so das zigfach teurere MMX-Upgrade, muß der Voodoo 2 nun erst mal selbst (Intel-)beschleunigt werden, bevor er anständige Leistung abgibt. Wüßte ich es nicht besser, könnte ich glatt denken, das sei ein abgekartetes Spiel zwischen 3Dfx und dem Prozessorgiganten. Denn ein zweites Mal hätte sich der (damals schlafende) Riese Intel vom Zwerg 3Dfx bestimmt nicht in die Suppe spucken lassen. Und so ist der User mal wieder der Dumme: Will er technisch up-to-date bleiben, entkommt er weniger denn je dem vergessen geglaubten Upgrade-Wahn...

Michael Galuschka
Redakteur

Gamepad extrem

Auf der diesjährigen E3 stellt Saitek ein Gamepad vor, das zumindest in den Bereichen Design und Ausstattung alles bisher Dagewesene in den Schatten stellt. Das **Cyborg** benannte Pad beherbergt Analogstick, digitales Steuerkreuz, Throttle, Rennwagensteuerung sowie ein gutes Dutzend Knöpfe und soll trotzdem höchst ergonomisch sein. Zumindest die Verarbeitung wird – ersten Griffproben nach zu schließen – vom Feinsten sein. Dank des breiten Unterbaus und der außergewöhnlichen Griffhaltung kann das **Cyborg** zum Spielen auch bequem auf dem Bauch oder Oberschenkel abgestellt werden. Die Preise sind allerdings nicht ohne: Knapp 150 Mark will Saitek für die programmierbare Version haben, 50 Mark weniger zahlt, wer auf dieses Feature verzichten kann.



Spielbarkeit, Ergonomie und Verarbeitung des Saitek Cyborg-Pads sollen dem beeindruckenden Äußeren in nichts nachstehen.

Info: Saitek, ☎ (089) 54 61 27 10

Cyrix: Pentium-II-Konkurrent

Noch in diesem Monat will Cyrix mit einer neuen Prozessorgeneration auf Sockel-7-Basis Intel den Kampf ansagen. Dann erscheint nämlich der **M II-300**, wobei die Zahl nach dem P-Rating angegeben wird. Soll heißen: Obwohl der Cyrix-Chip intern nur mit 233 MHz Taktfrequenz arbeitet, entspricht er laut Hersteller von der Geschwindigkeit her einem Intel P II mit 300 MHz. Der Preis für den Chip soll in Tausender-Stückzahlen bei 180 Dollar liegen. Kurz danach will Cyrix dann einen **M II-333** mit 100 MHz Bustakt nachschieben, zum Jahresende dann Prozessoren der PR350- und PR400-Klasse. Vor dem neuen Intel **Celeron** hat Cyrix keine Angst: Boards mit Cyrix-Prozessoren sind Herstellerangaben zufolge bei gleichem Preis um 20 bis 25 Prozent schneller.



Cyrix M II-300: Pentium-II-Power auf Sockel-7-Boards will Cyrix mit der neuen M-II-Familie anbieten.

Info: Cyrix, www.cyrix.com

Rendition-Zuwachs

Nach Hercules und Jazz bietet jetzt auch Genoa eine Grafikkarte mit Rendition-V2200-Chipsatz auf dem deutschen Markt an. Die Vorzüge der **V-Raptor 3D** liegen in ihrer sehr guten 3D-Bildqualität und der hohen Geschwindigkeit schon auf kleineren Sockel-7-Systemen. Die Geschwindigkeit dürfte in etwa den auf Seite 201 abgedruckten Thriller-Benchmarks entsprechen. Die AGP-Boards sind mit vier oder acht MByte SGRAM bestückt und kosten 270 beziehungsweise 350 Mark.



Genoa V-Raptor 3D: Schnelle 3D-Karte zum günstigen Preis.

Info: Genoa, ☎ (02104) 3 98 77

Berichtigung

In unser Online-Special der letzten Ausgabe hat sich ein Fehler eingeschlichen: Beim derzeitig aktuellen AOL-Tarif erhalten Nutzer des Online-Dienstes für 9,90 DM pro Monat zwei Freistunden und nicht, wie berichtet, fünf. Außerdem kostet jede weitere Minute zehn Pfennige und nicht sechs. Wir bitten um Entschuldigung.

Info: AOL, ☎ (0180) 55 22 0

Technik News

PCI-Modem

Schon im letzten Heft hatte das 56k-Modem von Aztech erfolgreich abgeschnitten, jetzt ist es noch attraktiver geworden: Die Garantie wurde von einem auf fünf Jahre angehoben, der Preis im Gegenzug um 50 auf 199 Mark gesenkt und zusätzlich ein Paket verschiedener Zugangssoftware geschnürt. Ganz neu gibt es zu den gleichen Bedingungen auch eine PCI-Variante, die ansonsten mit identischer Technik aufwartet.

Info: Aztech, ✆ (0421) 162 56 40

Ultimate Performer

Das erste erhältliche Force-Feedback-Lendrad heißt **Ultimate Performer Racing Wheel**. Das Gerät soll Bewegungen, Straßenbelag und sonstige Einwirkungen von den virtuellen Spiele-Rädern direkt auf Ihre Hände übertragen. In den Genuß gefühlsechter Steuerung kommen Sie nur mit speziell angepaßten Programmen, immerhin sind darunter Titel



Ultimate Performer: Gefühlsecht lenken mit Force-Feedback.

wie **F1 Racing Simulation**, **Pod**, **Need for Speed 2** oder **CART Precision Racing**. **Ultimate Performer** wird an die serielle Schnittstelle des Rechners angeschlossen und braucht immer seine eigene Stromversorgung; auch dann, wenn Sie ohne Force-Feedback-Funktionen über die Pisten brettern. Das Gerät gibt's derzeit nur bei Import-Spielehändlern. Zusammen mit Pedalen kostet es rund 400 Mark.

Info: SC & T, www.platinumsound.com

Ruputer

Das ultimative Spielzeug für PC-Freaks kommt derzeit von Seiko: Der Computer fürs Handgelenk. In dem **Ruputer** genannten Gerät stecken je nach Ausstattung bis zu 2 MByte Arbeitsspeicher. Der Mini-Rechner läßt sich mit jedem Windows-PC verbinden und tauscht



Ruputer: Futuristischer Handgelenk-Rechner für trendy PC-Freaks.

dann per Kabel Daten aus. Zum Lieferumfang gehört Software zur Verwaltung von Terminen und Adressen. Der **Ruputer** wird ab Juni '98 in Japan verkauft. Ob andere Länder ebenfalls in den Genuß des hippen Mini-Rechners kommen, steht zur Zeit noch nicht fest.

Info: Seiko, www.ruputer.com

Celeron mit 100-MHz-Bus

Der gerade erst eingeführte **Celeron**-Prozessor (im Prinzip ein um den L2-Cache abgespeckter **Pentium II**) soll Anfang 1999 von einem neuen Intel-Chipsatz zu einem Bustakt von 100 MHz angetrieben werden. Im Vergleich zum derzeitigen, auf **Celeron**-Boards verwendeten 440EX-Chipsatz soll die mit dem Codenamen Whitney bedachte Neuentwicklung höher integriert sein. Eventuell wird sogar die Technik des Intel-eigenen i740-3D-Beschleunigers eingebunden. Noch im vierten Quartal '98 bekommt der **Celeron** seinen L2-Cache zurück und Taktraten über 300 MHz spendiert.

Damit wird er die preisgünstige Alternative zur dann etablierten Slot-2-Reihe.

Info: Intel, ✆ (089) 99 14 30

DirectX 6.0

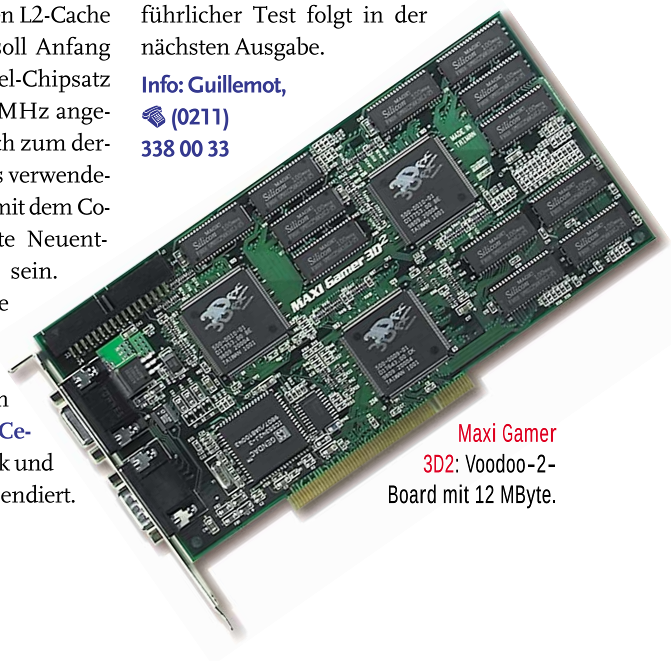
Die neueste Version von Microsofts DirectX 6.0 soll aktuellen Angaben zufolge noch im Mai in die Beta-Phase gehen. Für den Juli ist dann die Veröffentlichung vorgesehen. Während immer noch nicht ganz klar ist, inwiefern DirectX 6.0 die Funktionen von Glide- und PowerSGL-APIs direkt unterstützt, wurden inzwischen andere Details bekannt. So soll die neueste Version einen Algorithmus zur Textur-Kompression enthalten, mit dem Texturen deutlich weniger Platz verbrauchen. Diese Technik kommt von S3, während Microsoft vom glücklosen Hersteller des Pyramid3D-Chipsatzes, der Firma Tritech, deren Technologie zum Erstellen von 3D-Grafiken lizenzieren will.

Info: Microsoft, ✆ (01805) 67 22 55

Gi Maxi Gamer 3D2

Kurz vor Redaktionsschluß erreichte uns noch ein weiteres, fertig verpacktes Voodoo-2-Board: Die **Maxi Gamer 3D2** vom Multimedia-Spezialisten Guillemot. Die mit 12 MByte RAM bestückte Karte entspricht dabei wie der Großteil der Konkurrenz dem originalen Referenzdesign von 3Dfx. Zum Lieferumfang gehört neben einem dicken Loop-through-Kabel auch das SLI-Verbindungstück und eine CD mit Demos von **Hexen 2**, **Redline Racer**, **Sub Culture** und **Plane Crazy**. Der Preis der Karte beträgt knapp 600 Mark. Ein ausführlicher Test folgt in der nächsten Ausgabe.

Info: Guillemot, ✆ (0211) 338 00 33



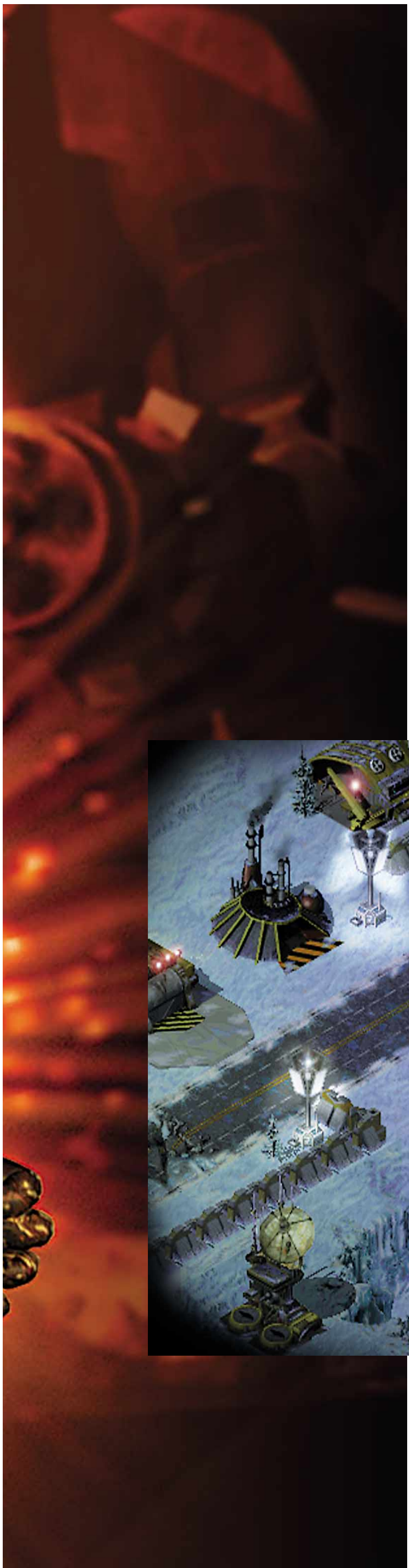
Maxi Gamer 3D2: Voodoo-2-Board mit 12 MByte.

Die Strategie-Legende geht weiter

Command



&Conquer 3



C&C 1 löste den Echtzeit-Strategie-Boom aus, Teil 2 brach hierzulande die Verkaufsrekorde. 1998 soll das Jahr von Command & Conquer 3 werden. Wir haben den potentiellen Superhit bereits jetzt bei Westwood probegespielt.

Das Ende 1994 veröffentlichte Command&Conquer begeisterte mit hektischer Hatz nach Tiberium, gepflegtem Basisbau und taktischer Tiefe. Zusammen mit dem Konkurrenten WarCraft 2 machte C&C die Echtzeit-Strategie zum beliebtesten Genre überhaupt. Unzählige Nachzieher folgten, von denen sich aber nur wenige (etwa Age of Empires) durchsetzen konnten. Das 1996 erschienene C&C 2 – Alarmstufe Rot verkaufte sich zwar noch besser als der Vorgänger, konnte ihn aber spielerisch nicht überholen. Es baute auf derselben Engine auf und bot nur Detailverbesserungen, außerdem schienen die beiden Seiten weniger ausgewogen als GDI und NOD im ersten Teil.

C&C 3 – Tiberian Sun wird von Grund auf neu programmiert. Ziel ist, das beste moderne Echtzeitspiel zu entwickeln und dabei die Tugenden von C&C 1 zu erhalten. Wir haben Westwood in Las Vegas besucht und uns das mitten in der Entwicklung befindliche Spiel genau angesehen. Von Lead-Designer Erik Yeo und Westwood-Präsident Brett Sperry erhielten wir viele bislang geheime Infos.



In diesem Nacht-Szenario versuchen NOD-Truppen, in eine GDI-Basis einzudringen – doch Schwebepanzer und Mechs halten dagegen.

1. Design-Philosophie

Einfach ist besser

Bei der Masse der Echtzeittitel versuchen viele, über Quantität hervorzustechen. Die beiden qualitativ besten Beispiele sind Dark Reign (höchst komplexe Befehlsmöglichkeiten) und Total Annihilation (mit Addon 225 Truppen- und Gebäudetypen). Die Westwood-Designer haben Selbstbewußtsein genug, bei ihrem bewährten Prinzip zu bleiben: Lieber rund 30 klar abgegrenzte und ausbalancierte Kampfeinheiten, als eine Vielzahl von Truppen, die sich nur in Details unterscheiden. Herauskommen soll wieder das beliebte »Schere, Stein, Papier«-Prinzip: Jede Einheit hat eine bestimmte Schwäche, die eine bestimmte andere besonders gut ausnutzen kann.



Um diesen Flußübergang wird hart gekämpft. Den Wald links unten können nur Infanteristen betreten.

Kampf um Las Vegas

Im Gegensatz zum gerade erschienenen StarCraft setzt C&C 3 wieder auf möglichst realistische Einheiten. Motto: Das Chassis stammt von zeitgenössischen Panzern, die draufgepackten Waffen sind leicht futuristisch. Die Spieler sollen auf den ersten Blick erkennen, was eine Einheit kann, und nicht erst groß herumprobieren müssen. Viele der Truppen sind Weiterentwicklungen der schon aus C&C bekannten, etwa der Orca-Angriffshubschrauber.

Der Bau befestigter Basen soll wieder wichtiger werden. Erstmals liegen die Schlachtfelder über die ganze Welt verteilt. Die ersten GDI-Missionen werden beispielsweise in der Southwestern Desert spielen – also nicht allzu weit von Las Vegas entfernt ...

C&C 3: Gerüchte und Wahrheit

Bei der Beliebtheit der C&C-Serie ist es kein Wunder, daß sich viele Gerüchte über angebliche Features von Tiberian Sun halten. Einige davon waren nie geplant, andere wurden wieder verworfen.

Gerücht: »Regen, Schnee, Wolken und Nebel nehmen Einfluß auf Gefechte«
Wahrheit: Wettereffekte werden nicht enthalten sein. Laut Lead-Designer Erik Yeo würden sie, nach einem anfänglichen Hinguck-Effekt, den Spieler nur »bestrafen«, also beispielsweise seine Sicht einschränken.

Gerücht: »Über eine rotierbare Spielansicht wird nachgedacht.«
Wahrheit: Das Schlachtfeld wird nicht drehbar sein. Trivialer Grund: Das auf Kacheln basierende Terrainsystem sowie sämtliche Gebäude und Objekte müßten neu konzipiert werden. Außerdem würden viele spielerische Details nicht mehr funktionieren.

Gerücht: »Infanteristen können schwimmen und Steilklippen emporklettern.«
Wahrheit: Die Fußsoldaten werden genauso wasserscheu sein wie ihre C&C-Vorgänger. Auch Bergsteigen ist nicht geplant. Dafür gibt's jetzt kurze Sprünge per Jumppack.

Gerücht: »Einheiten und Vehikel sammeln über mehrere Missionen hinweg Erfahrung.«
Wahrheit: Man beginnt jede Mission von vorne, mit frischenTruppen. Außerdem würden bei nur drei Erfahrungsstufen die Einheiten zu schnell das Maximum erreichen.

Gerücht: »Es wird wieder die aus Teil 1 und 2 bekannten Mammut-Panzer geben.«
Wahrheit: Erik Yeo braucht zur Zeit dringend bereits fertige Einheiten zum Austesten der Engine und der Probe-Levels. Also nahm er die alten Mammut-Daten und wandelte sie in ein Voxel-Objekt um. Der Riesenpanzer soll aber nie im fertigen Spiel auftauchen.

2. Die Story

Sensation: Kane lebt

Alarmstufe Rot war eine Art »Prequel« zu C&C 1, spielte in den 50er Jahren einer Parallelwelt und wurde in Amerika nicht als offizieller zweiter Teil verkauft. Folgerichtig setzt C&C 3 die Story des ersten Teils fort. Kane, der Führer der Bruderschaft von NOD, ist besiegt. Seine Terrortruppen sind geschlagen, die Bruderschaft hat sich in machtlose Splittergruppen aufgeteilt. Die Global Defense Initiative scheint Ihrem Namen gerecht geworden zu sein und die Welt gerettet zu haben. Doch die schon in C&C 1 versteckten Zeichen nehmen zu, daß das Tiberium mehr ist als eine heilsbringende Allzweck-Ressource. Unter dem Einfluß der grünstichigen Wunderpflanze mutieren Pflanzen und Tiere – aus dem erhofften Stein der Weisen wird eine Bedrohung für die Menschheit. Die Tiberium-verseuchten Gebiete wachsen immer

schneller, die GDI beginnt, die Bevölkerung zu evakuieren.

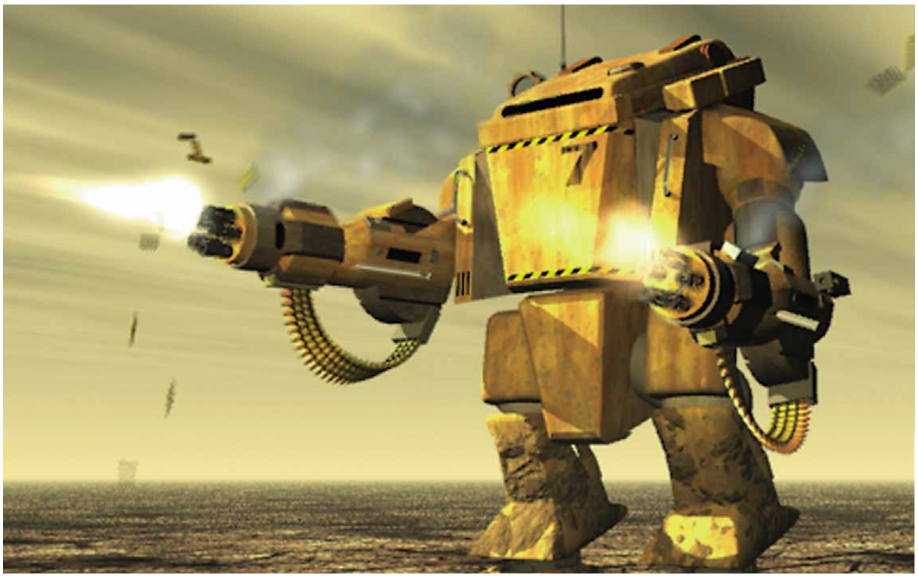
Die letzte Zuflucht

Mitte des 21. Jahrhunderts, also rund 20 Jahre nach den Geschehnissen in Teil 1, sind alle Länder der gemäßigten Klimazone unbewohnbar. Von dem Alptraumzeug existiert zu allem Übel eine neue Variante, die höhere Rohstoffmengen hergibt, dafür aber hochexplosiv ist. Durch das Beschießen eines solchen Feldes kann ein fieser Gegner eine Kettenreaktion erzeugen, die alle Ihre Erntemaschinen zerstört.

Die GDI kümmert sich mit ihren Evakuierungsplänen (»In der Antarktis lebt sich's auch nicht übel!«) fast ausschließlich um die westliche Welt – Asien und Afrika bleiben ihrem Schicksal überlassen. Eines Tages wird bei einem Routineeinsatz ein GDI-Flugzeug abgeschossen. Kurz darauf steht der Täter fest – NOD ist zurück! Der totgelaubte Kane hat seine Organisation neu vereint und tritt an, für die Völker Afrikas und Asiens (und um der eigenen Macht willen) der GDI die letzten Zufluchtsgebiete streitig zu machen.

Mehr als nur GDI gegen NOD

Wie gehabt, dürfen Sie wieder beide Seiten spielen. Die NOD-Kampagne fängt einen Monat vor dem GDI-Feldzug an: Der charismatische Kane macht Sie zu seinem General und besiegt mit Ihrer Unterstützung seinen gefährlichsten Widersacher. Sobald NOD wiedervereint ist, laufen die beiden Stories ungefähr parallel zueinander ab – trotzdem soll sich natürlich das Durchspielen beider Kampagnen dank verschiedener Missionen und Einheiten lohnen. Insgesamt gibt es vier Fraktionen. Die »Ausgestoßenen« sind mutierte Menschen, die zwischen den Fronten um ihr Überleben kämpfen. Ihre Fähigkeiten als Infanteristen übersteigen alles bisher gewohnte. Zur vierten Partei wollte Westwood noch nichts verraten – sie wird erst gegen Ende des Spiels näher beschrieben werden und soll vermutlich NOD im schon angedachten vierten Teil ablösen.



Dieser Kampfroboter (in dem ein GDI-Soldat sitzt) feuert mit einer Minigun.

Was bislang geschah ...

In der nahen Zukunft entdecken Forscher eine eigenartige »Pflanze«, die dem Boden selbst kleinste Spuren aller Edelmetalle entzieht. Dadurch kann an fast jeder beliebigen Stelle der Erde Gold gefördert werden. Und das ganz ohne Aufwand: Erntemaschinen sammeln die an der Oberfläche herumliegenden Kristalle ein und bringen sie zu Raffinerien. Um die »Tiberium« getaufte Wundersubstanz entbrennen große Kriege. Als besonders militant erweist sich die Bruderschaft von NOD, ein uralter Geheimbund. Die »Guten« werden von der Global Defense Initiative (GDI) verkörpert, die nach langem Ringen den Führer von NOD, Kane, besiegt und die Bruderschaft zerschlägt. Diese Geschehnisse wurden in C&C 1 geschildert, wobei der Spieler aber auch die NOD-Seite zum Sieg führen konnte.

3. Die Grafik

Sprites und Voxels

Trotz des momentanen 3D-Trends setzt Westwood auf die Weiterentwicklung seiner Draufsicht-Perspektive. Das Schlachtfeld wird nun isometrisch (von schräg oben) gezeigt, kann aber nicht gedreht werden. Infanterie und Bauwerke sind weiterhin (ge-



Lead-Designer Erik Yeo beim Vorführen der neuesten C&C-3-Version.



Im Büro von Frank Klepacki werden die Videosequenzen für C&C 3 vertont.







Zwei Einzelkämpfer der Bruderschaft von NOD verüben einen Anschlag auf eine GDI-Basis.

renderte) Sprites. Das Gelände besteht nicht wie bei T.A. aus gezeichneten Karten, sondern aus einzelnen Bitmap-Kacheln. Die Besonderheit: Die meisten davon besitzen einen variablen Höhenwert, können also sowohl Erhebungen wie Senken darstellen. Nur Spezialkacheln wie etwa ein Wasserfall haben eine fest zugewiesene Höhenstufe. Bei den Vehikeln kommt die Westwood-eigene Voxelengine zum Einsatz, die stufenlose Drehungen und Neigungen der Fahrzeuge ermöglicht. Den Panzern ist also deutlich anzusehen, wenn sie ihren Turm drehen oder einen Hügel hinauffahren – ganz wie bei Total Annihilation. Im Gegensatz zu dessen nacktem Polygon-Look sehen die C&C-Einheiten jedoch mindestens so detailliert wie handelsübliche Sprites aus, bis hin zu einzelnen Antennen oder Radkappen.

Echte Nachteinsätze

Besondere Bedeutung kommt den Beleuchtungseffekten im Spiel zu. Sie ermöglichen echte Nachteinsätze, bei denen die Szenerie von diversen Lichtquellen in verschiedenste Farbtöne getaucht wird. Das Programm berechnet die Ausleuchtung ständig neu; wenn Sie also zum Beispiel eine Straßenlaterne zerstören, wird das direkte Umfeld dunkler. Das hat nicht nur auf die Optik Auswirkungen: Wer sein Ziel kaum sieht, kann es nicht oder nur mit Einbußen angreifen. Bei der Arbeitsversion, die wir vor Ort gespielt haben, waren Auflösungen bis 1280 mal 1024 Pixel möglich. Allerdings wurden die Objekte nicht detaillierter, sondern nur kleiner – auf den Bildschirm paßte ein größerer Spielfeld-Ausschnitt auf einmal. Da dies Auswirkungen auf die Spielbalance haben kann (etwa dann, wenn zwei Spieler unterschiedlich starke Rechner besitzen), ist es gut möglich, daß im fertigen Spiel nur die Auflösung 800 mal 600 zum Einsatz kommt.

4. Schlachtfeld

Realistischer Mikrokosmos

Die große Stärke der C&C-Serie ist seit jeher der glaubwürdige Eindruck, den die Schlachtfelder erwecken. Das Größenverhältnis der Einheiten zu den Gebäuden stimmt ungefähr, viele kleine Details garantieren Abwechslung. C&C 3 will diese Stärke weiter ausbauen und die realsten Schlachtfelder bieten, die es im Echtzeit-Genre bislang gegeben hat. Zusammenfassen läßt sich das mit einer Aussage von Lead-Designer Erik Yeo: »Alles, was du siehst, kannst du auch kaputtmachen«. So sind dank des Ka-



Diese NOD-Stellung produziert zur Vorbereitung eines Angriffs Raketenbikes und Schützenpanzer; rechts wurde gerade ein Sammler entladen.



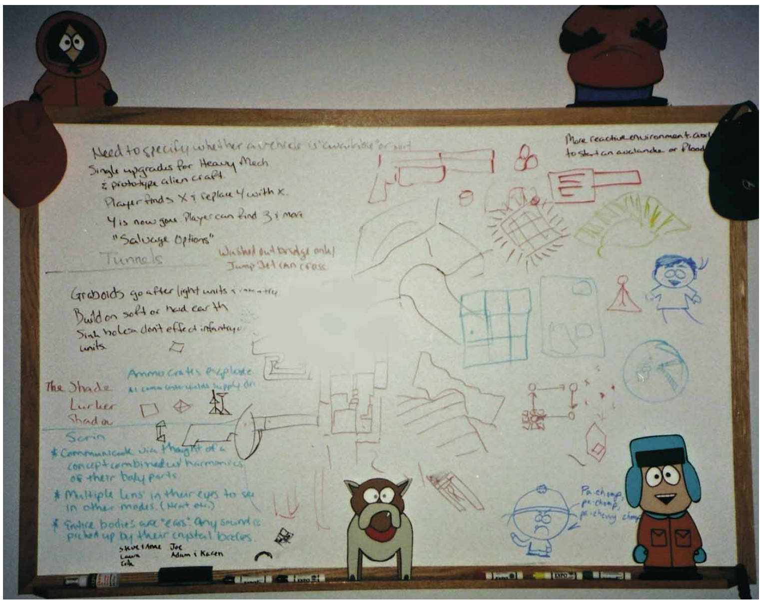
Ein gepanzerter Personentransporter entlädt eine Gruppe von GDI-Infanteristen.

chel-Systems Senken und Erhebungen in voraussichtlich zwölf Abstufungen möglich. Dicke Raketen erzeugen bei ihrem Einschlag nicht nur einen Fleck in der Landschaft, sondern echte Krater, in die man hineinfahren kann. Hügel verlangsamen die Bewegung, Gruben verschlucken unvorsichtige Einheiten. Die Truppen feuern jedoch nicht besser, wenn sie auf einem Hügel stehen, und sehen auch nicht weiter.

Wälder als Falle

Nur Infanteristen können dichte Vegetation überwinden – ein wichtiger taktischer Vorteil. Doch ein einziger brennender Baum erzeugt schlimmstenfalls einen verheerenden Waldbrand. Ein weiterer realistischer Faktor sind Flüsse, die im Laufe eines Kampfs zufrieren können und sicher geglaubte Stellungen plötzlich angreifbar machen: Infanteristen und leichte Vehikel flitzen über das Eis und fassen den Gegner im Rücken. Allerdings werden die Eisschollen brüchig – wer die leichte grafische Veränderung der Stellen nicht beachtet, verliert schnell seine halbe Armee. Schwere Panzer dürfen Eisflächen gar nicht erst befahren.

Die meisten Echtzeitspiele kennen immer nur zwei Ebenen: Boden und Luft. Bei C&C 3 wird es Bauten geben, die man sowohl über- als auch »unterqueren« kann. Während Ihr Buggy unter einer Brücke durchfährt (auf der gleichzeitig feindliche Einheiten stehen können), darf er allerdings nicht stoppen.



Die neuesten Design-Ideen zu C&C3 an der Magnetwand werden von Figuren aus »South Park« umrahmt - einer in den USA beliebten Cartoon-Serie mit rabenschwarzem Humor.

Kullernde Granaten

Durch Einbau physikalischer Regeln sollen die Schlachtfelder noch realer wirken. So prallen Granaten dreimal vom Boden ab, bevor sie explodieren. Das kann zum einen genutzt werden, um »über Bande« hinter Ecken versteckte Einheiten zu treffen. Zum anderen drohen peinliche Situationen, wenn man unbedingt eine Hügelstellung mit Handgranaten angreifen möchte: Die Dinger kullern mit Vorliebe wieder herab und den Grenadieren vor die Füße! Geschütze werden beim Feuern vom Rückstoß geschüttelt, Schwebevehikel von Treffern herumgestoßen. Der in die Luft geschleuderte Turm eines explodierenden Panzers richtet großen Schaden an, wenn er inmitten Ihrer Leute aufschlägt. Ein Grund, die im Genre beliebten Massenansammlungen zu vermeiden...

Während eines Ion Storm (nicht verwandt oder verschwägert mit John Romeros Softwarefirma) können alle Vehikel, Schwebegleiter und Helikopter zwar noch feuern, aber nicht mehr fahren oder fliegen. Infanterie wird hingegen nicht beeinflußt und hat während der Ionenstüme ihren großen Auftritt.

5. Die Truppen

Kräftigere Kämpfer

»Die Einheiten sollen wieder kräftiger werden« – mit dieser Aussage meint Erik Yeo nicht etwa das Verabreichen größerer Mengen von Red Bull. Vielmehr bezieht er sich auf den höheren Hitpoint-Vorrat der Truppen. Der soll



gewährleisten, daß Ihre Panzer nicht nach drei Schüssen kaputt sind, sondern sich längere Gefechte und vor allem Verfolgungsjagden liefern können. Diverse Einheiten aus C&C 1 tauchen in modernisierten Fassungen auf, so schweben die Hover-Raketenwerfer über fast jedes Terrain, und der Stealth-Panzer ist noch fieser geworden.

Angriff von unten

Vor allem die Bruderschaft von NOD führt innovatives Kriegsgerät ins Feld. Ihr Maulwurfpanzer ist zwar beim Buddeln zunächst sehr verwundbar. Doch sobald er sich unter der Erdoberfläche befindet, kann der genervte GDI-General ihn nicht attackieren, bis er an einer beliebigen Stelle wieder nach oben kommt – bevorzugt mitten in der GDI-Basis. Nur fortschrittliche Radaranlagen haben eine Chance, die Buddler aufzuspüren. Andere Einheiten graben sich zur Verteidigung ein. So können einige »Tick Tanks«, die ein Tiberiumfeld absperren, nur schwer wieder verjagt werden. Auch über das Eingraben von Schützenpanzern wird nachgedacht, die somit zum stationären Bunker mutieren würden. Entfernt an Dune 2 erinnert der Disruptor-Panzer. Er braucht zwar mehrere Sekunden, um seinen grünlichen Fächerstrahl abzuschießen. Doch der bleibt dann auch einige Momente aktiv und schädigt alle Ziele beträchtlich.

Autoknacker

Die Rolle der Infanterie ist nicht zu unterschätzen. Der beliebte Engineer ist wieder dabei – im Gegensatz zu Alarmstufe Rot reicht wieder ein einziger, um ein Feindgebäude zu erobern. »Die Basisverteidigung kann so stark sein, daß es schon ein halbes Wunder ist, wenn du auch nur einen Engineer durchbringst«, meint Erik Yeo. Scharfschützen bedrohen vor allem andere Fußsoldaten, der neue Sprengmeister jagt halbe Basen in die Luft, ist aber langsamer als die Gelbe Post. Fahrzeuge lassen sich per »Kidnapper« stibitzen – eine ideale Taktik, um unbemerkt in feindliche Festungen einzudringen. Eine Mischung aus Infanterie und Panzer stellen die GDI-Mechs dar. Die riesigen Kampfrüstungen stapfen wie Roboter durch die Landschaft und sind schwer bewaffnet. Einer ihrer Vorteile ist, daß sie über Mauern schauen können. Wenn also ein GDI-Mech direkt vor dem Schutzwall einer NOD-Festung steht, kann er drüberschießen, wird aber selbst von der Mauer gedeckt.

Orcas und Caryalls

Die aus C&C bekannten Orca-Helikopter wurden in drei spezialisierte Varianten aufgespalten – Jäger, Bomber und Transporter. Der Transporthubschrauber kann nur Infanterie befördern, für ausgewachsene Panzer brauchen Sie den (aus Dune 2 bekannten) Caryall. Die riesigen Dropships dienen dazu, Verstärkungen in großer Zahl in die Schlacht zu werfen. Die Bruderschaft wird in der Luft weniger stark sein, aber immerhin zwei Flugzeugtypen besitzen – einer davon natürlich eine Stealth-Einheit. Übrigens: Schiffe wird es nicht geben, C&C 3 konzentriert sich voll auf den Landkrieg.

Elitäre Killertrupps

Eine der wichtigsten Neuerungen könnte die Einheiten-Erfahrung sein. Es gibt drei Stufen, von Rekruten über Veteranen bis zu Elitetruppen. Kampfgestählte Einhei-



Viele der Einsätze spielen in der Antarktis – hoffentlich hat dieser Mech genug Kühlmittel mit …

Neue Truppentypen



Laser dienen der effektiven Verteidigung von NOD-Festungen.



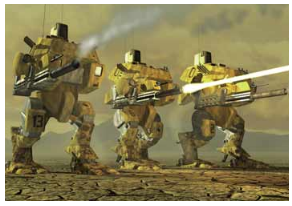
Der Maulwurfpanzer (NOD) gräbt sich unter dem Erdreich durch.



Mit dem Hover-Missiletank hat GDI eine überaus mobile Artillerie.



Im Transport-Helikopter bringt die GDI ihre Truppen an die Front.



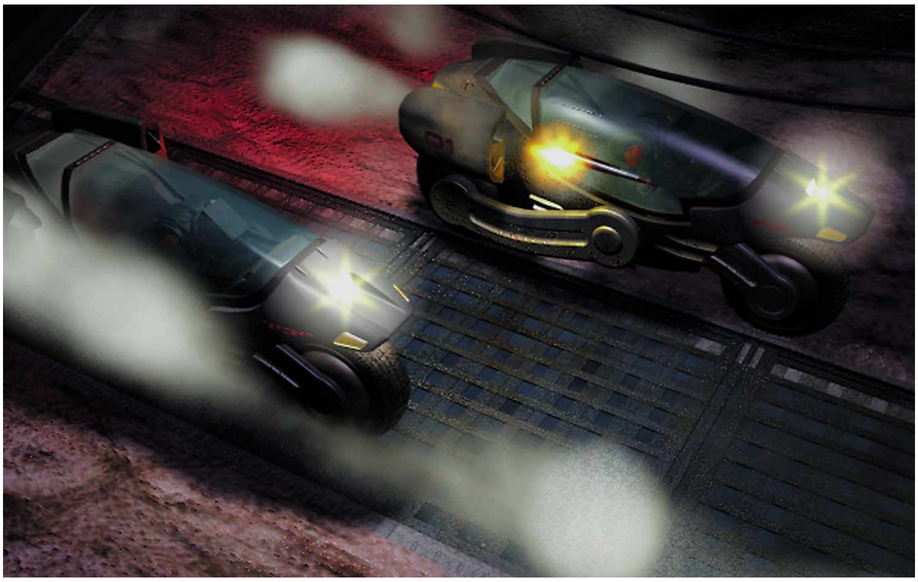
Die GDI-Mechs vereinen die Vorzüge von Panzern und Infanterie.



Der verbesserte Stealth-Tank ist eine Standard-Einheit von NOD.



Disruptor-Tanks (GDI) feuern Sonic-Beams auf ihre Gegner ab.



Zwei NOD-Raketenbikes jagen über eine schmale Straße auf die feindlichen Linien zu.

Verwendung. Viele Szenarios sollen aus mehreren Phasen bestehen. So müssen Sie erst mal eine abgeschnittene Basis lange genug verteidigen, bis Verstärkungen ankommen. Dann folgt das langsame Zurücktreiben der Gegner, Aufspüren der Feindbasis und zum Schluß natürlich deren Eroberung. Konvoi-Eskorten und gezieltes Ausschalten von bestimmten Personen werden sich mit großen Schlachten abwechseln. In einigen Einsätzen sollen Sie mit Spezialeinheiten sehr ungewöhnliche Aufgaben zu lösen haben.

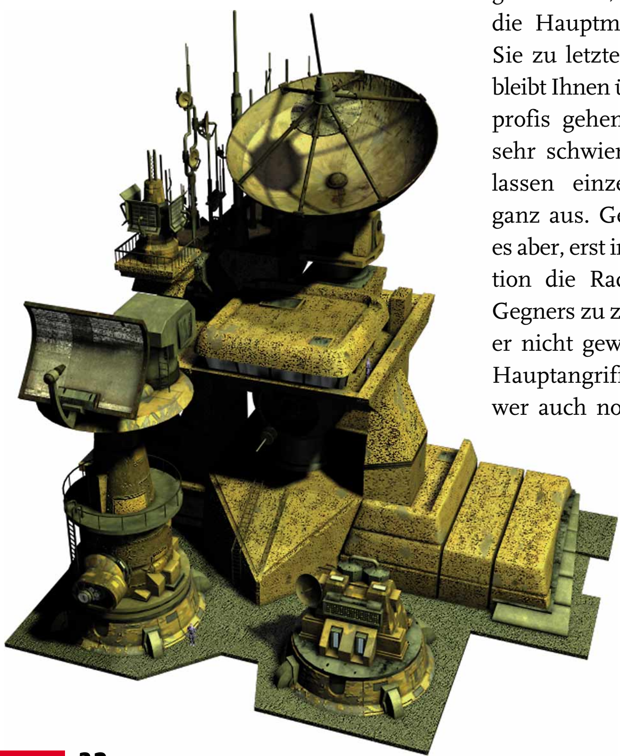
ten erhalten zusätzliche Fertigkeiten. Wenn zum Beispiel Veteranen Granaten heranfliegen sehen, laufen sie nicht nur auseinander, sondern rufen ihren Kollegen ein warnendes »Bewegt euch!« zu. Elite-Infanterie wird über Jetpacks verfügen, mit denen sie auch Flüsse oder große Höhenunterschiede überwindet. Wahrscheinlich werden solche Soldaten auch Helikopter bekämpfen können, indem sie sich von ihrem Raketenrucksack hochschleudern lassen und heftig zu feuern beginnen. Die Erfahrungszuwächse werden nicht einfach nach Kills gewertet: Wenn eine schwache Einheit eine starke vernichtet, bekommt sie mehr Erfahrung zugeschrieben, als andersherum.

6. Kampagne

Spieler hat die Wahl

Die beiden Feldzüge spielen sich in verschiedenen Ländern ab. Innerhalb einer Region (etwa südwestliche USA) stehen mehrere Aufträge zur Wahl, von denen einer die Hauptmission ist. Wie Sie zu letzterer vordringen, bleibt Ihnen überlassen. Vollprofis gehen den direkten, sehr schwierigen Weg und lassen einzelne Szenarios ganz aus. Geschickter wäre es aber, erst in einer Nachtaktion die Radaranlagen des Gegners zu zerstören – so ist er nicht gewarnt, wenn Ihr Hauptangriff erfolgt. Und wer auch noch Verstärkungen ausschaltet, bevor sie das eigentliche Kriegsgebiet erreichen, macht sich das Generalsleben deutlich leichter.

Gefilmte und gerenderte Zwischensequenzen werden zwar auch nach »sekundären« Missionen gezeigt, die storyrelevanten sehen Sie aber nur in Schlüsselszenarios. Den Stil der ersten beiden Teile (Blick aus der Ich-Perspektive auf den jeweiligen Auftraggeber) hat Westwood aufgegeben: Ähnlich wie in **Incubation** sieht man sich nun selbst als Bestandteil der Filmszenen.



Diese Radaranlage enthält mehrere Upgrades, die ihre Fähigkeiten verbessern.

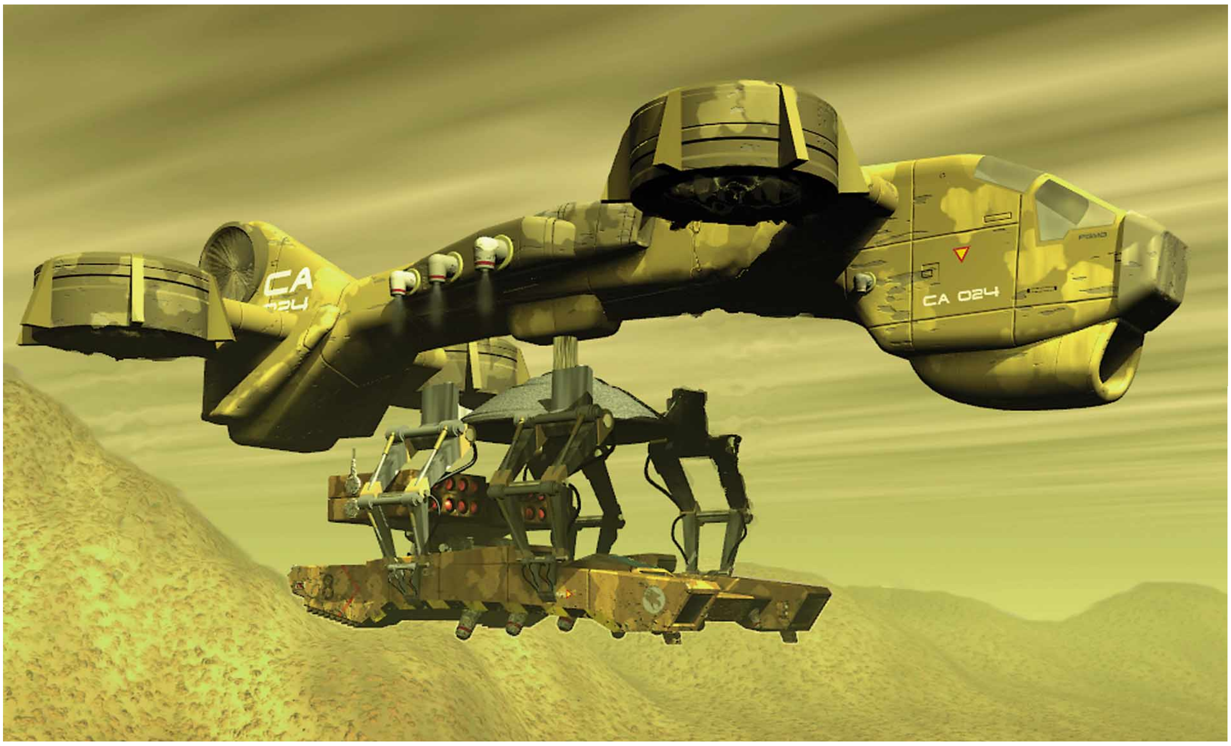
Einsatz-Varianten

C&C 3 wird drei Terrainformen bieten: Eis, Wüste sowie Wiesenlandschaften. Letztere gibt es auch in der bebauten Variante mit Häusern und Ruinen. Nicht geplant sind Indoor-Missionen, laut Erik Yeo passen diese aufgrund der fehlenden Fahrzeuge und Gebäude nicht zum restlichen Spiel. Dafür dürfen Sie sich vor Beginn einiger Missionen eine Startarmee zusammenstellen, die dann per Dropship landet. Wenn Sie also 4.000 Punkte zur Verfügung haben, von denen das Basis-Konstruktionsvehikel 1.800 kostet, bleiben 2.200 Punkte zu Ihrer freien

7. Künstliche Intelligenz

Aus Fehlern lernen

Zum Stichpunkt Gegner-Intelligenz meint Westwood-Chef Brett Sperry: »Um es ehrlich zu sagen – der Begriff KI ist bei Echtzeit-Strategiespielen bislang ziemlich mißbraucht worden. **Tiberian Sun** wird in dieser Beziehung einen echten Schritt nach vorne machen.« Eine treffende Aussage – gerade das Vorgänger-Programm **Alarmstufe Rot** machte exzessiven Gebrauch von »Ereignissen«, die dem Spieler ständig vorgefertigte Gegnergruppen an die immer gleiche Stelle schickten. Die KI von **C&C 3** wird auf diversen Scripts basieren, die man mit »Einzeltaktiken« übersetzen könnte. Diese sagen dem Computer, wie er ein Tiberiumfeld sichert, eine Basis von hinten angreift oder SAM-Stellungen beseitigt, bevor er seine Luftstreitkräfte losschickt. Diese Taktiken werden nicht nur ständig neu kombiniert, sondern auch in eine Prioritätsliste eingeordnet: erfolgreiche landen weiter oben, andere weiter un-



Die Antwort der schwerfälligen GDI-Kräfte auf die flinken NOD-Truppen sind aufwendige Transport-Vehikel. Hier trägt ein Caryall-Gleiter einen Missile-Tank zur Front.



Eine Gruppe von Disruptor-Panzern löst ihre gefürchteten Sonic-Beams aus. Dazu wird ein Hochfrequenz-Strahl auf den gut sichtbaren Antennenteller gefeuert und von diesem fächerförmig abgestrahlt.

ten. So kann sich die KI tatsächlich auf Sie einstellen. Außerdem weiß der Computer, daß er zuerst auf einen Engineer feuern sollte, der sich seiner Basis nähert, anstatt auf harmlose Jeeps.

Schlaue Sammler

Der größte Kritikpunkt an C&C 1 und 2 waren die Sammler: Ohne die Ernter ging's nicht – aber eigentlich hätte man sie am liebsten vom Bildschirm gekratzt und mit einem Hammer malträtiert. Denn anstatt brav die nächstgelegene Rohstoff-Quelle abzugrasen und Ärger tunlichst zu vermeiden, zuckelten die schwerfälligen Zivilvehikel mit Vorliebe mitten durch die gegnerische Basis. In C&C 3 schätzen die Ernter ihren Kurs anhand der Bedrohungswerte ein. Bei hohen Werten, etwa einer Feindbasis oder einer Panzerstreitmacht, suchen sie eine sichere Ausweichroute. Gibt es die nicht, brechen sie den Versuch ab und schlagen Alarm. Der Spieler hat dann die Möglichkeit, sie trotzdem durchs Feuer zu schicken, falls es sein muß.

8. Basisbau

Automatik-Tore

In C&C 3 existieren endlich verschließbare Tore: Beim Nahen eigener Truppen öffnen sie sich, feindlichen bleibt der Zutritt versperrt. Allerdings können die Portale gekidnappte Vehikel nicht erkennen. Einige Gebäude lassen sich durch Anbau von »Pods« verbessern. So sieht eine Radarstation mit dem ersten Upgrade weiter, mit dem zweiten kann sie Maulwurfpanzer aufspüren und mit dem dritten Stealth-Vehikel. Kraftwerke produzieren pro Pod mehr Energie – vor allem bei Platzmangel sehr hilfreich. Verteidigungstürme erlauben es Ihnen, die verwendete Bewaffnung selbst zu bestimmen: Reicht ein MG, oder soll's doch ein Flammensturm-Werfer sein? Wenn solche Gebäude attackiert werden, gehen immer erst die Erweiterungen kaputt. Jeder Fan weiß es: Bei den Raffinierien kam es bislang ständig zu Verkehrschaos. In Tiberian Sun hat jede drei Warteplätze; zusätzlich ziehen alle weiteren Ernter, die dort ihr Tiberium abladen wollen, programmintern Nummern – ganz wie bei der Kfz-Zulassungsstelle.

Soweit unsere Preview. Bis zum geplanten Erscheinen kurz vor Weihnachten dürfte sich noch einiges bei Command & Conquer 3 tun – wir bleiben für Sie am Ball. LA

Command & Conquer 3

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Westwood
Termin: 4. Quartal '98
Ersteindruck: Ausgezeichnet

Jörg Langer: »Gut, daß Westwood sich nicht von der gerade grassierenden Einheiten-Gigantomanie oder dem Alles-in-3D-Wahn anstecken läßt. Stattdessen feilen die Echtzeit-Cracks an den lebendigsten Schlachtfeldern, die es im Genre bislang gab. Ich sehe gute Chancen, daß C&C 3 im Gegensatz zum 2. Teil wieder ein echtes Super-Spiel wird.«

Für Geld tun sie alles

Jagged Alliance 2

Wiedersehen macht Freude: Ihre liebgewonnenen Söldner aus Jagged Alliance und Deadly Games befreien diesmal einen afrikanischen Zwergstaat von seinen Peinigern.



Mit knapper Not entkommen unsere Söldner den Explosionen mehrerer Handgranaten.

Es ist schon bezeichnend, wenn das zwei Jahre alte Jagged Alliance immer noch zu den Lieblingen der Redaktions-Strategen zählt. Das Taktikspiel begeistert durch seinen Mix aus nervenaufreibenden Söldner-Gefechten und Rollenspiel-Anleihen. Weil viele Spieler die Rekken der Geheimorganisation A.I.M. ins Herz geschlossen haben, will SirTech im Sommer Jagged Alliance 2 herausbringen. Dann wird Ihnen eine ganze Welt zu Füßen liegen: Sie müssen das afrikanische Land Arulco von einer Diktatorin und deren bösen Schergen befreien. Während sich im exzellenten Ableger Deadly Games die Einsätze linear aneinanderreihten, greift die »echte« Fortsetzung auf die Tugenden von Jagged Alliance zurück, wo Sie eine Karibikinsel Sektor um Sektor in beliebiger Reihenfolge erobertenn. Wieder genießen Sie volle Handlungsfreiheit – Sie entscheiden, wo, wann und wie Ihre Söldner zuschlagen.



Erst bei Gefechtsbeginn wird in den Rundenmodus umgeschaltet.



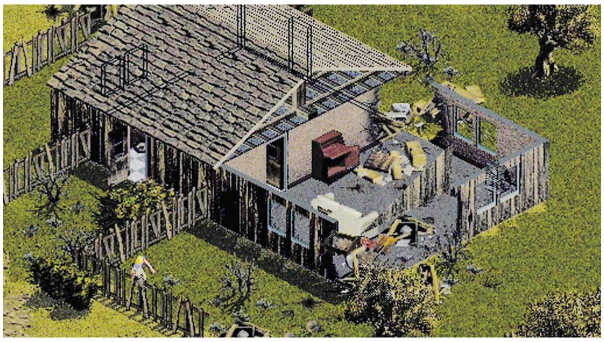
Gespräche mit NPCs erfordern Taktgefühl.

Söldner per Email

Die gefährlichste Waffe in Jagged Alliance 2 ist Ihr Laptop. Er bringt Sie online mit 50 Söldnern in Verbindung, die gerne in Ihre Dienste treten – gegen Bezahlung natürlich. Dabei gilt meist die Devise »je besser, desto teurer«. Die Kämpfer sind unterschiedlich treffsicher, ausdauernd, geschickt oder medizinisch bewandert. Außerdem bringen sie verschiedene Waffen, Munition, Klamotten und sonstige Ausrüstung mit. Bis zu 20 Söldner dürfen Sie engagieren. Sechs davon führen Sie in den eigentlichen Einsätzen, während die übrigen derweil trainieren, ihre Wunden verarzten oder Equipment zusammenflicken. Endlich darf man seine Waffen und Munition jederzeit bestellen – vom Wurfmesser über diverse Handgranaten bis hin zum Maschinengewehr. Gegen Aufpreis wird sogar per Overnight-Express geliefert...



Praktischer Laptop: Online heuern Sie Ihre Söldner an – hier den guten alten Ivan.

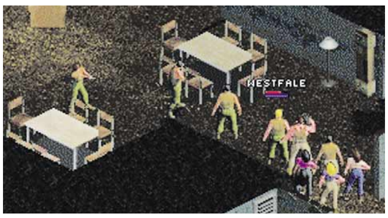




In Gebäuden lassen sich Schränke und Türen öffnen. Doch Vorsicht: Sprengfallen sind an der Tagesordnung.

Feucht-fröhliches Schlammrobben

SirTech wollte ursprünglich eine Wahlmöglichkeit zwischen Echtzeit- und Rundenmodus einbauen. Doch dieser Plan wurden mittlerweile fallengelassen. **Jagged Alliance 2** ist trotzdem nicht streng rundenbasiert. Wie im ersten Teil können sich Ihre Lohnkrieger ohne Zugbegrenzung bewegen, solange kein Gegner in Sicht kommt. Dabei sind sie noch sportlicher unterwegs als in den beiden Vorgängern: Auf Kommando springen sie flott über Zäune, erklimmen Flachdächer oder robben »unter der Grasnarbe«. Erst im Gefecht geht's Zug um Zug weiter. Ab jetzt kostet jede Bewegung und jeder Schuß Aktionspunkte. Neuerdings geben automatische Waffen auch Feuerstöße ab, und Schrotflinten streuen ihre Kügelchen.



Wir treffen auf eine Widerstandsgruppe.

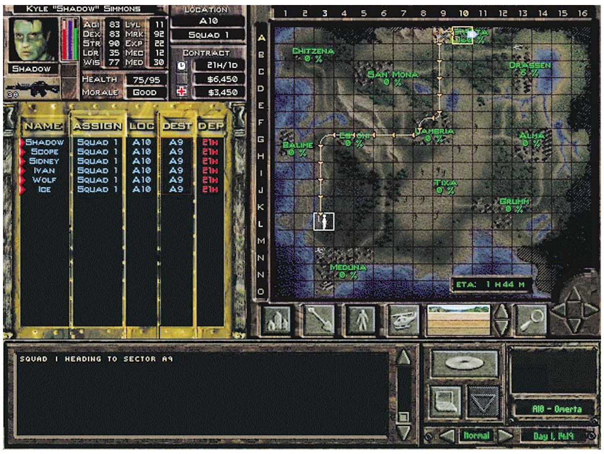
Kapitalismus & Taktik

Arulco ist in über 200 Sektoren unterteilt, in einigen liegen Bergwerke oder Großstädte. Sobald Sie eine Mine erobern, erhöhen deren Erträge künftig Ihren Kontostand. Auch gutbezahlte Spezialaufträge helfen, die Gehaltsschecks Ihrer Mietkrieger zu decken. In den Städten finden Sie Läden, die spezielle Waffen verkaufen. Beim Befreiungsfeldzug brauchen Ihre Söldner nicht immer beisammen zu bleiben, Sie können Kämpfer in wichtigen Landstrichen zurücklassen. Wenn Sie einen Jeep erobern, bewegen sich Ihre Jungs und Mädels schneller zwischen den Sektoren hin- und her. Das ist auch bitter nötig, denn die Truppen der Diktatorin sind durch Eisenbahnlinien oder Flugplätze viel mobiler. Bahnhöfe und Startbahnen lassen sich aber erobern, um die verhaßte Soldateska aufzuhalten.

Lebendiges Afrika

Die Bevölkerung verfolgt Ihre Aktionen mit Argusaugen: Wenn Sie einen Zivilisten verletzen, sinkt die Loyalität, und Sie verlieren schlimmstenfalls bereits befreite Sektoren. Dafür wechseln die Unterdrückten auf Ihre Seite, solange Sie sich tapfer schlagen – so muß nicht jeder Landstrich erobert werden. NPCs spielen in **Jagged Alliance 2** eine wesentliche Rolle. Ein kleiner Junge führt Sie beispielsweise zu einer Widerstandsgruppe. Mit etwas Verhandlungsgeschick überzeugen Sie die afrikanische Résistance von Ihren guten Absichten, so daß sich Ihnen ortskundige Führer gratis anschließen.

Anders als im ersten Teil gibt es Tag- und Nachtwechsel. So treffen Sie im Dunkeln auf Gegner, die sich nur durch Mündungsfeuer und Geräusche verraten. SirTech überlegt derzeit noch, monströse Riesenkäfer einzubauen, die besonders nachtaktiv sind und bevorzugt aus Bergwerksstollen krabbeln. MD



Im Strategie-Menü verteilen Sie Ihre Lohnkrieger auf die Regionen Arulcos.

Jagged Alliance 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SirTech
Termin:	3. Quartal '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Martin Deppe: »Endlich – bald geht mein absoluter Taktik-Liebling in die nächste Runde. Und die ist vielversprechend: Ich darf meinen Feldzug wieder selbst planen und jederzeit Waffen oder Ausrüstung ordern.

Die Australier schlagen zurück

Wartorn

Imposante Berglandschaften und aufwendig animierte Polygon-Kampftruppen sollen neue Akzente im Strategie-Genre setzen.



Massenschlacht: Zwei Armeen reiben sich in der weiten Hochebene gegenseitig auf.

Gewaltige Armeen schieben sich angriffslustig den steilen Hang empor, während weiter unten Marine-Einheiten und oben Flugzeuge das Terrain vor ungebetenen Gästen sichern. Im Echtzeit-Strategiespiel Wartorn kommandieren Sie als Oberbefehlshaber mächtige Heerscharen aus Polygon-Panzern und 3D-Fliegern. Das vom australischen Hersteller Impact entwickelte Programm spielt in einer gewaltigen 3D-Landschaft, die – auf Erdenmaße umgerechnet – bis zu 100 Quadratkilometer groß sein soll. Wir haben uns Wartorn vor Ort angesehen.



Gut geschützt vom Steilhang ist die Basis sicher, die Kanonenrohre Richtung Tal sollten jeden Angreifer abschrecken.

Tiefe Täler zum Verstecken

Grundsätzlich soll sich Wartorn wie die Genrekollegen spielen. Per Mausklick wählen Sie Einheiten aus und schicken sie gegen feindliche Truppen. Normalerweise schwebt eine imaginäre Kamera dabei schräg über dem Spielfeld. Allerdings läßt sich der Bildausschnitt beliebig drehen, zoomen und in alle Himmelsrichtungen verschieben. Sie können die gewaltigen Hügellandschaften von ganz oben betrachten, sich direkt hinter eine der Truppen hängen oder zugucken, wie etwa ein Bomber den Gegner anfliegt, seine Fracht abwirft und dann wieder zur eigenen Basis zurückkehrt. Dabei versperren gigantische Berge die Sicht zum Feind, durch dunkle Täler schleichen sich unbemerkt Kundschafter. Auch auf einer kleinen Übersichtskarte sehen Sie feindliche Truppen nur, wenn mindestens eine Ihrer Einheiten direkten Blickkontakt zum Gegner hat. Wie im wirklichen Leben müssen Sie also Späher aussenden oder Aufklärungsflugzeuge auf Erkundungstour schicken.

Feind in Sicht

Zusammen mit der hügeligen Spielumgebung soll die »true line of sight« für fortgeschrittene taktische Möglichkeiten sorgen. So kann eine vollständige Armee am Basislager des Gegners vorbeimarschieren – sofern zwischen den beiden Streitkräften eine Felswand steht und die Sicht blockiert ist, bekommt die andere Seite selbst vom größten Umzug nichts mit. Eine andere Möglichkeit wäre etwa, einige neugierige Späher auf einem Bergkamm zu plazieren, um eine feindliche Station zu überwachen. Die eigenen Truppen sehen dabei von ganz oben den Gegner, bleiben selbst aber unsichtbar – und Sie plätten gemütlich per Langstreckenrakete ein feindliches Gebäude nach dem anderen. Diese Finessen sollen sich prächtig mit dem zeitgesteuerten Wegpunkte-System kombinieren lassen. Damit tüfteln Sie Großangriffe auf feindliche Stationen bis ins letzte Detail aus, lassen dann die Verbände zum gleichen Zeitpunkt angreifen und gucken genüßlich zu, wie Ihre Truppen den Gegner perfekt koordiniert aufreiben.

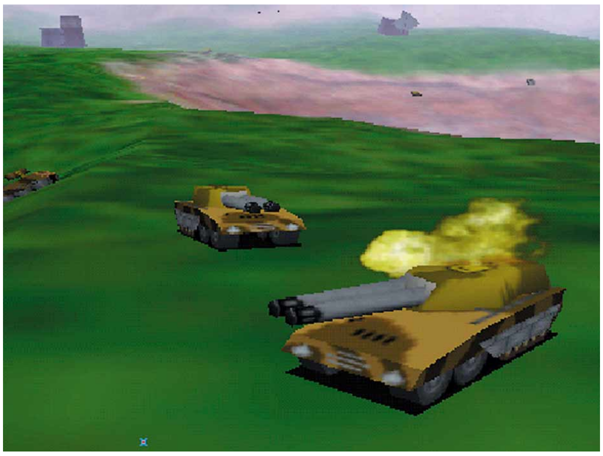


Selbst Details wie Raketen lassen sich ausmachen.





Sobald der Raketenschacht leer ist, kehren die Helis zum Nachladen zur Station zurück.



Daß die Panzer aus mehreren Modulen bestehen, sieht man den Vehikeln nicht an.



Mit Schwung verlassen unsere Angriffsflugzeuge ihre Startbahn.

Armee für Heimwerker

Wartorn wird nur wenige vorgefertigte Standard-Truppen bieten. Die meisten Einheiten basteln Sie à la **Akte Europa** selbst zusammen. Egal ob schwerer Panzer, wendiges Jagdflugzeug oder gewaltiger Kanonenturm: Jedes kriegerische Vehikel basiert auf Einzelteilen, die frei kombiniert werden können. Für einen Artilleriewagen wählen Sie zum Beispiel zwischen rund zehn verschiedenen Rümpfen aus und spendieren ihm dann den hinsichtlich Energieverbrauch und Geschwindigkeit passenden Motor. Schließlich plazieren Sie darauf das gewünschte Geschütz mit jeweils unterschiedlicher Durchschlagskraft und Reichweite. Bewährte Einheitentypen können Sie abspeichern und dann bequem und schnell per Mausklick abrufen.

Neben Infanterie und Panzern wird es auch fliegende Verbände mit flinken Düsenjets und Bombern sowie diverse Zwitter geben. Einige Levels sollen hauptsächlich aus Wasser bestehen – ohne starke Flotte läuft dort natürlich nichts. Außerdem gibt's noch Spezialeinheiten, die beispielsweise andere Truppen transportieren oder reparieren.

Highres-Helikopter

Obwohl Sie stets mit größeren Armeen kämpfen und sich teilweise mehrere Dutzend Einheiten auf dem Bildschirm tummeln, verfügt jede einzelne über realistische Details – kein Wunder, besteht beispielsweise ein Helikopter aus rund 200 Polygonen. Bei Panzern bewegen sich die Ketten je nach gewählter Geschwindigkeit, bei Flugzeugen drehen sich die Propeller im Wind. Auch die unzähligen Basisgebäude zeigen witzige Details. Flieger starten nicht einfach, sondern werden erst zu speziellen Hangars gekarrt, von einem winzigen Aufzug auf die Startbahn gehievt und dann mit viel Schmackes in die Luft geschleudert. Miniatur-Energiestationen pumpen mit stahlgrauen Klöppeln nach Öl, und Fahrzeugfabriken schicken ihre Produkte erst ins Freie, nachdem sich das Haupttor geöffnet hat.

Technik für Kriegsherren

Das 3D-Strategiespiel wird alle gängigen 3D-Karten unterstützen; ohne Grafikbeschleuniger soll es laut Hersteller ab einem Pentium-166 ausreichend flott laufen. **Wartorn** unterstützt Multiplayer-Partien per Netz und Internet mit voraussichtlich bis zu 16 Teilnehmern. PS

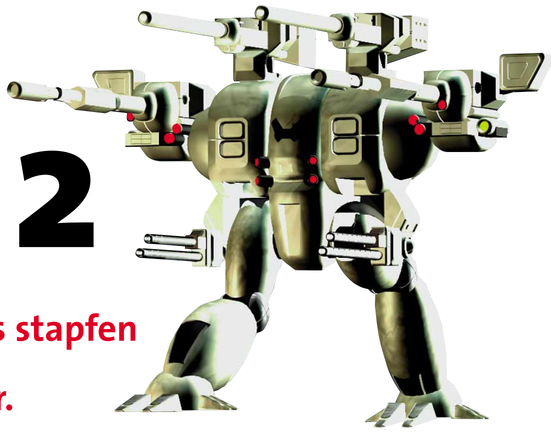
Wartorn

Genre:	3D-Strategie	Hersteller:	Impact
Termin:	September '98	Ersteindruck:	Sehr gut

Peter Steinlechner: »Wartorn hat dank der flexiblen 3D-Grafik und zahlreicher taktischer Kniffe das Zeug dazu, Strategen vor völlig neue Herausforderungen zu stellen.«

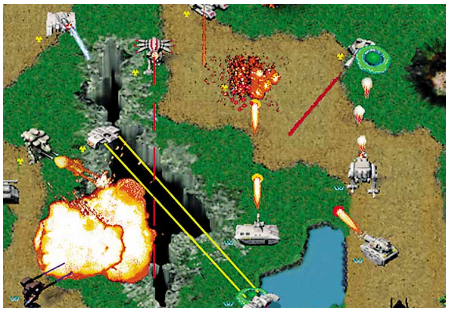
Mechs metzeln für Moneten

Cyberstorm 2



Earthsiege 3 für Strategen: Ihre pompösen HERCs stapfen rundenweise oder in Echtzeit über Schlachtfelder.

Vor rund zwei Jahren tobte ein Cyberstorm durch die Strategiewelt. Dynamix' spannendes Taktikspiel bewies, daß bemannte HERC-Riesenroboter auch ohne



Strahlenwaffen feuern in verschiedenen Farben.

Battletech-Lizenz auf die Stahlbeine kommen. Nun wirft Cyberstorm 2: Corporate Wars HERCs der neuen Generation auf die digitalen Schlachtfelder. Das Spiel beginnt einige Jahrzehnte nach dem Sieg über die Cybrids aus Teil 1. Die Gewinner haben sich mittlerweile in acht Gesellschaften aufgespaltet, von denen Sie eine spielen.

In jeder Corporation verdienen Piloten mit den HERCs ihre Brötchen, denn für erfüllte Missionen und ausgeschlachtete Feindmaschinen gibt's einen Batzen Credits.

Echtzeit oder Zug um Zug?

Wie bei X-Com 3 haben Sie die Wahl zwischen rundenbasierten oder Echtzeit-Gefechten. Die Kampfmaschinen dürfen Sie wieder umbauen, bewaffnen oder mit nützlichen Gimmicks ausstatten. So erlauben Tarnausrüstung oder Minenleger raffinierte Taktiken. Während der Vorgänger mit acht HERC-Typen auskam, bietet Corporate Wars rund zwei Dutzend Chassis. Auch das neue Arsenal läßt mit über 170 Waffen kaum Wünsche offen: Strahlenkanonen knabbern an den Schutzschilden der Gegner, und Raketen oder Hartmantelgeschosse greifen ihre Panzerung an.

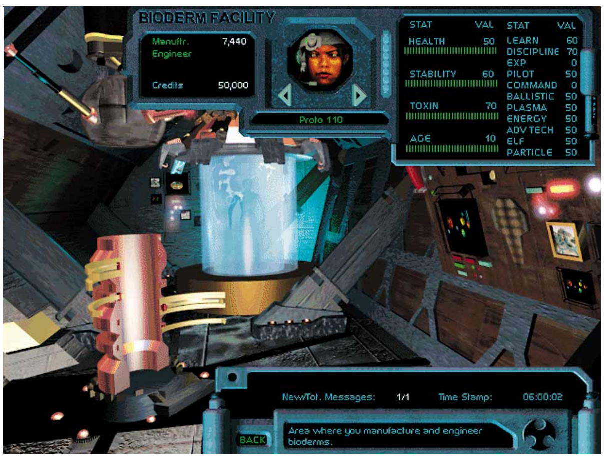


Neben den HERCs greifen auch Geschütztürme ins Kampfgeschehen ein.

Maßgeschneiderte Bio-Piloten

Zwischen den Einsätzen züchten Sie sogenannte Bioderms, die Piloten Ihrer Kampfkolosse. Die einzelnen HERC-Typen fordern ihnen unterschiedliche Fähigkeiten ab. So sollte in einem Aufklärer ein Bioderm sitzen, der die Maschine besonders flink bewegt; Scharfschützen sind hingegen in fetten Gefechts-HERCs am besten aufgehoben. Im Gegensatz zum ersten Teil ist der Technologiebaum diesmal nicht fest vorgegeben, statt dessen können Sie bessere Waffen und Upgrades frei erforschen. Grafisch hat sich seit dem ersten Cyberstorm einiges getan: Bäume und Gebäude päppeln die ehemals drögen Landschaften auf, Geschosse jagen über die Oberfläche, und die Explosionseffekte machen deutlich mehr her. Eine feste Kampagnenstruktur fehlt aber leider wieder, lediglich ein gutes Dutzend Missionstypen wird zufällig aneinandergereiht. MD

Im Genlabor clonen Sie diensteifrige Bioderm-Piloten.



Cyberstorm 2

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Sierra
Termin:	Juni '98	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe:»Schon das erste Cyberstorm hat mich wochenlang gefesselt. Bei Teil 2 darf ich endlich auch frei forschen. Die Grafik haut mich allerdings noch nicht vom Pilotensessel, und mir fehlt eine feste Kampagne.«

Totenreich statt Affeninsel

Grim Fandango

LucasArts' neuestes Adventure kommt surrealistisch daher: Der Held betreibt ein mysteriöses Reisebüro im Totenreich...

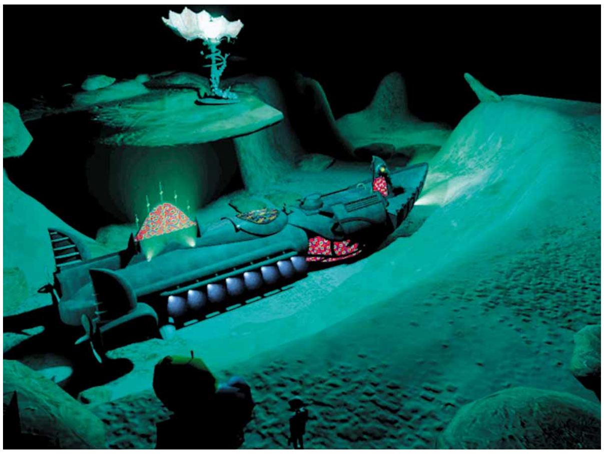
Bei LucasArts ruht man sich nach dem genialen Monkey Island 3 nicht auf wohlverdienten Lorbeeren aus. Tim Schäfer, geistiger Vater von Vollgas und Day of the Tentacle, werkelt derzeit an einem neuen, skurrilen Adventure. Grim Fandango spielt im Reich der Toten, in dem der Hauptdarsteller Manny Calavera als Angestellter des »Todesministeriums« arbeitet.



Die Totenfeier erinnert eher an einen Karnevalsumzug.

Fahrkarte in die Ewigkeit

In seinem Reisebüro verfrachtet Manny verblichene Mitbürger in die Unterwelt. Also verkauft unser Held eifrig Tickets ins Totenreich, um seine Kundschaft auf die vierjährige Reise bis zur ewigen Ruhe zu schicken. Dabei sehnt sich Manny doch selber nach einem unendlichen Nickerchen! Aber erst wenn er sein Umsatzziel erreicht, darf er den letzten Trip antreten. Komisch ist nur, daß sich die lieben Kollegen immer die zahlungskräftigen Klienten schnappen, während Manny in die Röhre schaut. Bald weiß er auch, warum – fiese Betrüger vereiteln seine Karriere. Als er sich trotzig einen dicken Kunden angelt, steckt Manny plötzlich in einem Sumpf des Verbrechens.



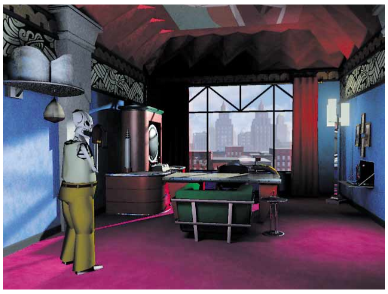
Selbst Vehikel wie dieses U-Boot sehen etwas merkwürdig aus.



Typisch Kleinkind: Gerade mal wach und schon randalieren...

Klappriger Held

Die rund 50 Charaktere in Grim Fandango sehen reichlich ungesund aus: Halb Mensch, halb Skelett, »beleben« sie die gerenderte 3D-Welt. Auch Manny scheint seit Monaten nichts mehr gegessen zu haben. Sein verzweifelter Kampf gegen Intrigen und Korruption führt ihn zu etwa 90 surrealistischen Schauplätzen, darunter Dörfer im Azteken-Look, dunkle Büros und die noch düsterere Unterwelt. Das Abenteuer soll, so LucasArts, den klassischen »Film Noir« mit exotischer Mythologie verweben. So sucht Manny im Trubel einer mexikanischen Totenfeier nach Hinweisen, die ihm bei seiner Odyssee helfen könnten. Spätestens im Herbst dürfen Sie dem einsamen Streiter beistehen – dann soll das skuril-kuriose Adventure fertig sein. MD



Manny wartet in seinem schnieken Reisebüro sehnsüchtig auf Kundschaft.

Grim Fandango

Genre: 3D-Adventure	Hersteller: LucasArts
Termin: 3. Quartal '98	Ersteindruck: Gut

Martin Deppe: »Die abgedrehte Story erinnert an die Vorzeige-Adventures Floyd und das ehrwürdige Day of the Tentacle. Mit seiner gewöhnungsbedürftigen Spielwelt und den Skelett-Masken kommt Grim Fandango allerdings wohl nicht an ein Monkey Island 3 heran.«

Durch sieben Kontinente zum Paradies

Septerra Core



Aus einer Prise Fantasy, ein wenig Sciencefiction und jeder Menge Manga entsteht ein schmackhafter Rollenspiel-Eintopf.

Wird 1998 das Jahr der isometrischen Rollenspiele? Neben **Baldur's Gate** und **Final Fantasy 7** erscheint bald ein weiterer Anwärter auf den Thron dieses Untergenres. Die Rede ist vom Heldenepos **Septerra Core**, das die amerikanischen Valkyrie-Studios derzeit fleißig für Distributor Topware entwickeln.



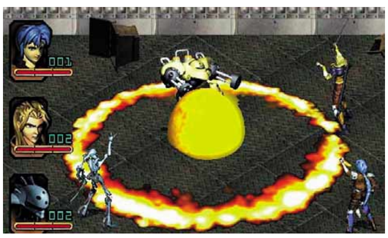
Unsere Dreier-Party läuft durch die detailreiche Iso-Landschaft; unten stehen die Magie-Karten bereit.

Suche nach dem Paradiesschlüssel

Auf einem fernen Planeten kreisen sieben Kontinental-Schalen wie Monde um einen Computerkern, der einer Legende nach den Schlüssel zum Paradies birgt. Als die sogenannten Auserwählten sich deshalb mit einer riesigen Armada vom äußeren Erdteil auf den Weg ins Innere des Himmelskörpers machen, sind die Zeiten des friedlichen Zusammenlebens vorbei.

Kartenzauber

In der Rolle der jungen Kriegerin Maya brechen Sie von der zweiten Welten-Hülle auf, um die Armeen des Auserwählten-Anführers Doskias aufzuhalten. Dabei stoßen Sie auf acht Verbündete, von denen Sie jeweils zwei gleichzeitig in Ihr Team aufnehmen dürfen. Allerdings begegnen Sie auch unfreundlichen Zeitgenossen: Piraten-Fürsten, Untote und Robotersöldner sind nur drei der 30 verschiedenen Arten von Gegnern, die sich Ihnen in den Weg stellen. Jeder NPC soll eine eigene Persönlichkeit besitzen, sich mit anderen streiten und sich weiterentwickeln. Die rundenbasierten Gefechte werden sowohl mit Hightech-Waffen als auch mit Magie ausgetragen. Im Laufe Ihrer Reisen entdecken Sie 30 Schicksalskarten wie Energieblitze und Heileffekte, die sich beliebig kombinieren lassen. So entsteht aus den Sprüchen »Kämpfer« und »Nekromantie« ein besonders kraftvoller Zombie-Krieger.



Die Kämpfe laufen rundenweise ab.

Helden im Manga-Outfit

Ähnlich wie in **Fallout** verfolgen Sie bei **Septerra Core** das Geschehen aus isometrischer Perspektive. In 200 gerenderten Orten durchstreifen Sie tiefe Fantasy-Dschungel und hochtechnisierte SF-Welten. Charaktere und Umgebung sind im Animé-Stil gehalten und erinnern an Japano-Rollenspiele à la **Final Fantasy**. Viele Aufgaben lassen sich nur durch Gespräche mit Einwohnern und Team-Kollegen lösen: Über 54.000 Wörter muß Topware synchronisieren. RS



Ein Kampfschiff der Auserwählten im Anflug.

Septerra Core

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	Topware
Termin:	April '99	Ersteindruck:	Gut

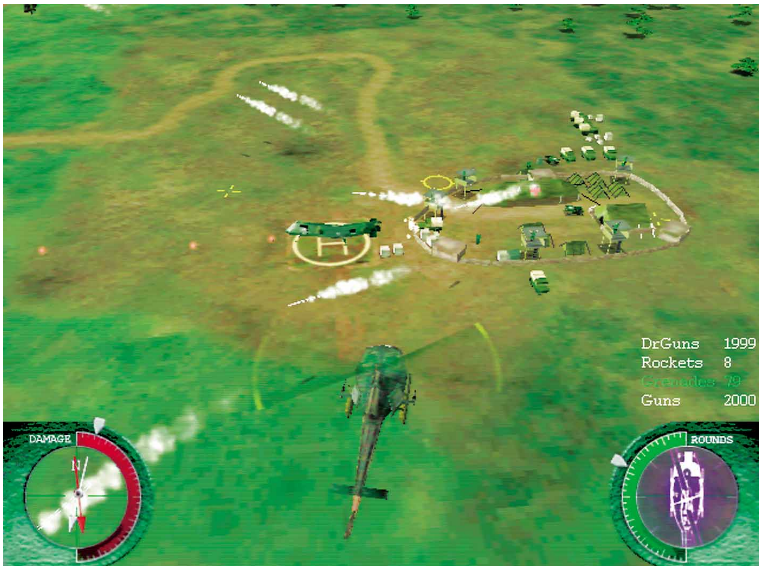
Rüdiger Steidle: »Septerra Core verspricht klassische Rollenspielkost. Ich freue mich darauf, Doskias mit selbstgekochten Zaubersprüchen heimzuleuchten.«

Ballern, bis der Rotor glüht

Missing in Action

Ein Mann und ein Helikopter, allein im Kampf gegen den Vietkong, entscheiden den amerikanischen Dschungel-Alptraumkrieg.

Der Vietnamkrieg ist schon eine Weile vorbei; selbst Hollywood entsendet nur noch selten einsame Helden ins Mekong Delta. Doch am PC ist der Dschungelkrieg noch lange nicht völlig entschieden. GT Interactive schickt Sie zurück ins Jahr 1967. Als Hubschrauberpilot mit sehr schnellem Ballerfinger schießen Sie sich durch M.I.A. – Missing in Action.



Mit freundlicher Unterstützung der Artillerie verteidigen Sie einen Transport-Hubschrauber.

Der Feind im Visier

Der Vietnamkrieg Anno '67 präsentiert sich optisch vergleichbar zu Electronic Arts' Nuclear Strike. Aus einer angeschrägten 3D-Perspektive steuern Sie Ihren Drehflügler über das Einsatzgebiet. Fliegen Sie eine Drehung, bewegt sich die Landschaft automatisch mit, so daß Sie den Helikopter immer von hinten sehen. Manchmal wird die Sicht durch plötzlich auftretende Regenschauer eingeschränkt. Glücklicherweise erfaßt Ihr Zielfadenkreuz jede Art von Gegner vollautomatisch, so daß Sie angreifende Soldaten, Panzer oder Flakstellungen nur dann aus dem Visier verlieren, wenn sie sich hinter Büschen oder in Wäldern verstecken.

Leichte Ziele

Als Alter Ego von Captain John Mann bestreiten Sie insgesamt 26 Missionen, die auf vier Kampagnen verteilt sind. Die ersten paar Einsätze machen Sie mit der leicht erlernbaren Steuerung vertraut. Gleichzeitig üben Sie den Umgang mit dem automatisch zielenden MG und »Fire&Forget«-Raketen. Wird es mal besonders brenzlig, können sie auch Artillerieunterstützung anfordern, die zeitverzögert einen vorher anvisierten Punkt auf der Landkarte unter Feuer nimmt.



Diese Kolonne darf niemals ihr Ziel erreichen.

Gemeinsam stark

Im Laufe der Kampagnen werden die Missionen immer anspruchsvoller. So müssen Sie notgelandete Piloten finden und aufnehmen. Besonders kniffelig wird es, wenn Sie einem Transportheli sicheres Geleit verschaffen und ihm auch noch den Rücken freihalten müssen. Netterweise erhalten Sie in diesen Situationen oftmals Unterstützung von eigenen Einheiten, die Gegner selbstständig unter Beschuß nehmen. Manchmal fliegen ein paar hilfsbereite Kollegen auch ein Stück mit.



Zwischensequenzen leiten jede Mission ein.

Action pur

Bei alledem steht immer die Action im Vordergrund. Denn entgegen den Vorankündigungen des Herstellers handelt es sich bei M.I.A. keinesfalls um eine echte »Kampfhelikopter-Simulation«. Vielmehr bekommen Sie ein reinrassiges Actionspiel im Nuclear Strike-Stil geboten, das in professionelle Videosequenzen à la Platoon gebettet ist. Unsere Previewversion war schon sehr weit vorangeschritten, weswegen die Starterlaubnis aller Voraussicht nach spätestens Ende Juni erfolgen wird. MIC

M.I.A. – Missing in Action

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	GT Interactive
Termin:	Juni ´98	Ersteindruck:	Gut

Mick Schnelle: »Die strukturierten Missionen von Missing in Action haben mir auf Anhieb gefallen. Und auch der Schwierigkeitsgrad ist gerade richtig. Nur an der Optik muß noch ein wenig gefeilt werden.«

Abenteuer im Land der Schatten

Heart of Darkness

Filmreife Handlung und aufwendige Animationen sollen einem seit Jahren angekündigten Action-Adventure zum Erfolg verhelfen.



Andy läßt es per Laserwumme krachen und fegt ganze Heerscharen von Schatten hinweg.

Schon seit Ewigkeiten geistert das Action-Adventure Heart of Darkness durch den PC-Blätterwald. Das Endloswerk, mal als epochales Spiele-Großereignis gefeiert, mal als nimmersatte Geldvernichtungs-Maschinerie verspottet, soll sich derzeit tatsächlich der Vollendung nähern. Von Virgin ist es mittlerweile zu Infogrames gewandert – vielleicht bringt der neue Publisher ja Glück. Grund für den ganzen Rummel sind vor allem Rendersequenzen und Hintergrundstory; angeblich hat sogar Kult-Regisseur Steven Spielberg höchstpersönlich Interesse an dem Stoff angemeldet.



Das Land der Schattenbiester

Heart of Darkness erzählt die phantastischen Abenteuer des Lausbuben Andy. Der hat weder Spaß an der Schule noch am Aufräumen und bastelt lieber an seiner Dimensions-Reisemaschine – erstaunlich bei all den verpaßten Physikstunden. Irgendwann hat der Bengel endgültig die Nase von tyrannischen Lehrern voll, klettert mitsamt Hund Whiskey in seinen Apparat und gerät ins Land der Schatten. Den ersten Ansturm pechschwarzer Ekelmonster übersteht er dort dank seiner Energiewumme noch relativ unbeeindruckt, aber dann überstürzen sich die Ereignisse. Andy steht urplötzlich im Zentrum einer gewaltigen Auseinandersetzung zwischen den Mächten des Guten und des Bösen.

Rätseln und rennen

Spielerisch erinnert das Programm an Oddworld. Andy marschiert in Jump-and-run-Manier nacheinander die Bildschirme bis zur nächsten Filmsequenz ab. Dabei muß er mit seiner Energiekanone Gegner wegbrezeln und geschickt über Steine und sonstige Arten von Plattformen hopsen. In einigen Levels ist Tauchen und Schwimmen angesagt, oft hilft auch nur Knobeln weiter, damit er an besonders kniffligen Stellen das perfekte Timing für gewagte Manöver hinkriegt.

Die Zwischensequenzen sind aufwendig gerendert, das Spiel selbst bietet gezeichnete Bitmap-Grafik. Allein Andy darf sich über angeblich 3.500 Animationstufen freuen. Allerdings muß Heart of Darkness in Sachen Grafikauflösung der langen Entwicklungszeit Tribut zollen: Mehr als (fast perfekt ausgenutztes) VGA gibt es nicht, nur die Filmszenen sind höher aufgelöst. PS



Der abenteuerlustige Bengel trifft bald auf freundliche Helfer.

Heart of Darkness

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Infogrames
Termin:	Juli ’98	Ersteindruck:	Gut

Peter Steinlechner: »Das Spielprinzip hat sich schon in Oddworld bewährt. In Sachen Präsentation und Handlung legen Andys Abenteuer trotz VGA-Modus allerdings nochmal ordentlich eins drauf.«

AT-ATs gegen Rebellen-Gleiter

Star Wars Force Commander



Die helle und die dunkle Seite der Macht prallen demnächst in heißen Echtzeit-Schlachten aufeinander.

Nach dem enttäuschenden Rebellion (siehe Test in dieser Ausgabe) wagt LucasArts tapfer einen weiteren Vorstoß ins Strategie-Genre. In Force Commander kämpfen Star Wars-Fans in Echtzeit als Rebellen-General oder imperialer Kommandeur. Die zwei geplanten Kampagnen spielen während der Film-Trilogie. Force Commander soll kurz vor der Zerstörung Alderaans beginnen und mit dem dramatischen Ende aus Die Rückkehr der Jedi-Ritter sein spektakuläres Finale finden. Die Missionen sind größtenteils von den drei Kinostreifen inspiriert, einer der Höhepunkte wird etwa die Schlacht um den Rebellen-Stützpunkt auf Hoth. Weitere Einsätze spielen in den Sandwüsten von Tatooine oder sogar auf Coruscant, dem Heimatplaneten des Imperators.

Angriff der AT-STs

Insgesamt will LucasArts rund 100 unterschiedliche Kampfeinheiten basteln. Ähnlich wie in StarCraft sollen auch in Force Commander Raumschiffe, etwa TIE Fighter oder Y-Wings, über den Echtzeit-Arenen schweben. Auf dem Boden tummeln sich ebenfalls alte Bekannte aus der Star Wars-Welt. Imperiale Sturmtruppen marschieren gemeinsam mit AT-STs zum Stützpunkt der Rebellen, während schwere AT-ATs die Flanken absichern. Die Regimenter der Allianz bekommen zum Ausgleich der Kräfteverhältnisse Kampfdroiden spendiert. Neben den vertrauten Einheiten wird es auch einige völlig frei erfundene geben, etwa Panzer, Raketenwerfer oder Truppentransporter.



Auf Hoth spielen Sie die legendäre Schlacht um den Rebellenstützpunkt nach.

Frei drehbarer Sternenkrieg

Während die Einheiten aus vorgerenderten Modellen bestehen, bauen die Entwickler alle Planetenoberflächen in 3D auf. Dadurch sollen Sie das Geschehen aus jeder Perspektive verfolgen können.

Erst in einer späteren Projektphase soll Force Commander auch spektakuläre Explosionen verpaßt bekommen. Kleiner Nachteil: Ohne schnelle 3D-Karte fällt der strategische Sternenkrieg leider komplett aus. PS



Das Imperium marschiert mit schwerem Geschütz gegen die Allianz.

Force Commander

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: LucasArts
Termin: 4. Quartal '98
Ersteindruck: Sehr gut

Peter Steinlechner: »Das ultimative Star-Wars-Strategiespiel ist in Sicht – in flotter Echtzeit, wie es den Filmen angemessen ist. Besonders gespannt bin ich, wie sich so ein AT-AT im Kampf verhält: Darf er auch trampeln?«

Feuer frei auf dem Rundkurs

Dethkarz



PS-Protze rüsten auf und kämpfen künftig nicht nur per Bleifuß, sondern auch mit Raketen auf den Rennstrecken.



Kräftige Rempeleien mit den anderen Fahrern gehören zur Tagesordnung.

Das australische Spielehaus Beam Software ist hierzulande hauptsächlich für das Echtzeit-Strategical KKND bekannt. Momentan werkeln die Mannen aus dem Land »down under« mit Dethkarz an einem Rennspiel, das neben Fahrspaß auch schicke Grafiken und aufwendig konstruierte Kurse bieten soll. Fahrzeuge und einige der Strecken erinnern leicht an Pod, spielerisch wird sich Dethkarz aber dank der kräftigen Ballereinlagen deutlich von dem Ubi-Soft-Programm unterscheiden.



Selbst weit entfernte Streckenabschnitte lassen sich erkennen.

Flitzen und feuern

Die Konkurrenz auf vier Rädern halten Sie nicht nur per Bleifuß in Schach. Ebenso wichtig ist der Umgang mit den eingebauten Waffensystemen. Neben Laser- und Plasmakanonen können Sie die anderen Pedaleros auch liebevoll mit hitzesuchenden Raketen vom Rennkurs stupsen. Cluster-Bomben lassen Flammen über die gesamte Strecke regnen, und mit dem Antimaterie-Schild verwandeln Sie Ihr komplettes Vehikel in ein tödliches Projektil.

Spoiler für Sieger

Dethkarz wird zwar nur vier unterschiedliche Fahrzeuge bieten – aber die sollen es in sich haben. Für optische Abwechslung sorgt, daß sich die Vehikel mit wenigen Mausklicks farblich komplett umspritzen lassen. Im Verlauf der Renn-Saison werden die Schlitten außerdem nicht nur schneller und kräftiger, sondern bekommen je nach eingeheimster Punktzahl zusätzliche Spoiler und sonstige Verzierungen.

Geisterfahren erwünscht

Auf alles in allem zwölf Strecken sollen Sie um den Sieg kämpfen. Einige der Kurse gibt's in mehreren Varianten, etwa als Version bei Tag oder Nacht. Die Pisten lassen sich in beide Richtungen befahren, bestimmte Stellen wie Schanzen werden dann so umgebaut, daß sie umgekehrt genutzt werden können. Die Entwickler legen viel Wert darauf, Dethkarz eine etwas andere Art von Streckenführung als vergleichbaren Programmen zu spendieren. Statt CPU-schonende, enge Kurven einzubauen und so die Fernsicht einzuschränken, sollen selbst Straßenabschnitte in weiter Distanz noch erkennbar sein.

Brettern per Beschleuniger

Das Programm wird zwingend eine 3D-Grafikkarte voraussetzten. Chips von 3Dfx werden direkt unterstützt, alle anderen Beschleuniger sollen über den Umweg Direct-3D laufen. PS

Dethkarz

Genre: Action-Simulation
Hersteller: Beam Software
Termin: 4. Quartal '98
Ersteindruck: Gut

Peter Steinlechner: »Grafisch gehört Dethkarz zur Oberklasse – vor allem die detaillierten Streckentexturen sehen extrem gut aus. Spielerisch wendet sich der Beam-Bretterspaß eindeutig an Action-Fans.«

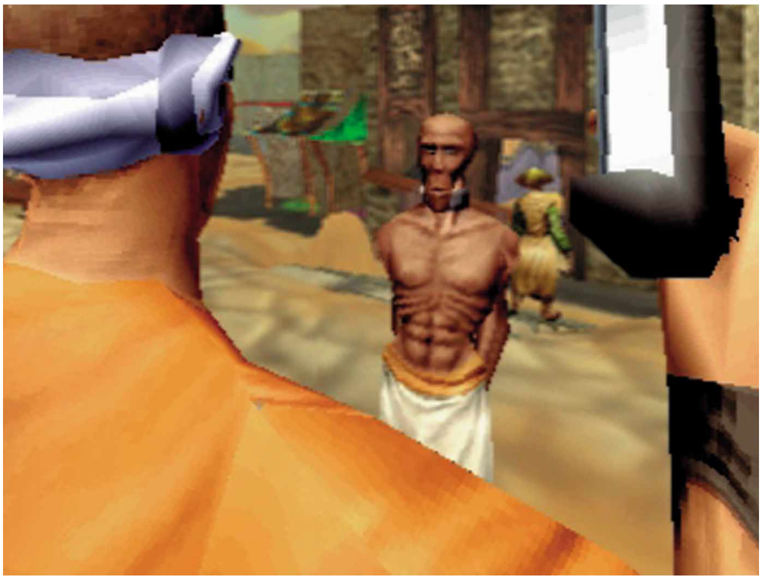
Action-Adventure der neuen Generation

Outcast



Adventures sind tot – meint ein belgisches Designer-Team und will das Genre in 3D wieder zum Leben erwecken. Wir haben für Sie vor Ort genaueres herausgefunden.

Es ist doch immer dasselbe mit der Wissenschaft: Ein Professor betreibt wilde Experimente in einer Parallelwelt, die Sache geht schief, und schon liegt es wieder einmal an Ihnen, die Erde zu retten.



Eine spezielle Animationstechnik verleiht den Outcast-Akteuren menschliche Mimik.

Interaktiver Film

Im Action-Adventure **Outcast** vom belgischen Designteam Appeal erforschen Sie als Spezialagent in einer **Tomb Raider**-ähnlichen Perspektive den fernen Planeten. Auf der Suche nach einer Experimental-Sonde sollen Sie zwar einerseits über völlige Handlungsfreiheit verfügen, andererseits folgen Sie aber unausweichlich einer dichten Story. Sobald ein gewisser Zeitpunkt erreicht ist oder Sie eine bestimmte Handlung ausgeführt haben, setzt sich die Geschichte fort, egal wo Sie sich gerade aufhalten. »Wenn der Spieler nicht zur Story kommt, muß die Story eben zum Spieler kommen«, meint Franck Sauer, Mitbegründer von Appeal. So treffen Sie nach einem Überfall auf ein Rebellendorf einen Überlebenden, der Sie bittet, die Gefangenen zu befreien. In solchen Multiple-Choice-Unterhaltungen erhalten Sie auch alle anderen Aufträge.

Wahl der Waffen

Wie Sie diese Aufgaben lösen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können versuchen, die Wachen abzulenken, sich in Eingeborenen-Kleidung einschleichen oder mit Waffengewalt den Zutritt erzwingen. Von Plasmakanonen über Sprengstoff bis hin zum Scharfschützen-Gewehr reicht die Kette der Kampfgeräte. Nützliche Ausrüstung wie ein Mini-Radar, ein Holographie-Projektor und portable Teleporter ergänzen das Arsenal. Trotz der reichhaltigen Waffenausstattung ist **Outcast** kein 3D-Actionspiel. Das soziale Leben der NPCs wird komplett simuliert; sie arbeiten, essen, schlafen. Im Kampf sollen sich die Gegner sehr intelligent verhalten, Hinterhalte vorbereiten und den Spieler umzingeln, aber auch einmal Fehler machen.



Die Ureinwohner des Planeten gehen ihren Geschäften nach.

Voxel-Welten

Zur Darstellung der Landschaft verwendet Appeal eine Voxel-Engine, ähnlich der im Flugsimulator **Comanche 3**. Tiefe Schluchten, dichte Wälder und glasklares Wasser, das beim Eintauchen Wellen schlägt, sind für die Engine kein Problem. Selbst die manchmal riesigen Gebäude bestehen aus Voxeln, die sogar texturiert sind. Nur die Bewohner Adelphas, ob humanoid oder tierisch, sind aus Polygonen zusammengesetzt. Trotz moderner Features wie etwa Lightsourcing, Bumpmapping und Skeletal-Animation soll **Outcast** ohne 3D-Beschleuniger auskommen – sofern ein MMX-Prozessor im Rechner sitzt. RS



Zur schnelleren Fortbewegung können Sie Reittiere benutzen.

Outcast

Genre:	Action-Adventure	Hersteller:	Herbst '98
Termin:	Infogrames	Ersteindruck:	Gut

Rüdiger Steidle: »Outcast könnte endlich einige neue Aspekte ins Adventure-Genre bringen. Hoffentlich wird das Spielprinzip so gut wie die sehenswerte Grafik.«

Männer in Stahlsärgen

Panzer Commander



Hoffentlich leiden Sie nicht an Klaustrophobie: SSIs Panzersimulation schickt Sie in rumpelnden Stahlkolossen durch den Zweiten Weltkrieg.

Es gibt nicht viele Dinge, die furchteinflößender sind als Panzer, die in voller Fahrt auf Sie zubrettern. An den Eindruck sollten Sie sich schon mal gewöhnen: In **Panzer Commander** sind die rollenden Ungeheuer nämlich massenweise hinter Ihnen her. Zum Glück sitzen Sie selbst in so einem Kettenrassler. SSI hat seine Simulation im Zweiten Weltkrieg angesiedelt, als Laser-Entfernungsmesser oder Aktivpanzerung noch Zukunftsmusik waren. Während die heutigen Bordkanonen über mehrere Kilometer weit feuern, gilt bei **Panzer Commander** die Devise »ran an den Feind!«. Sie nutzen Fabriken, Baumreihen und Hügelkuppen im dreidimensionalen Gelände als Deckung, um Ihren überraschten Widersachern Treffer zu verpassen.

Marder, Tiger und Panther

Im Gegensatz zu **M1 Tank Platoon 2** dürfen Sie während eines Einsatzes nicht in ein anderes Gefährt umsteigen. Im Kampagnenverlauf erhalten Sie aber Befehlsgewalt über die Tanks Ihrer Gruppe und erteilen ihnen einfache Formationsorder. In den Stahlkolossen selbst arbeiten Sie als Fahrer, Kommandant, Richt- oder MG-Schütze. 25 Panzer amerikanischer, deutscher, britischer und russischer Bauart stehen bereit, hinzu kommen nichtsteuerbare Vehikel wie Halbkettenfahrzeuge oder Pak.



Das war knapp: Unser Panther erwischt im letzten Moment eine Panzerabwehrkanone.



Herumstehende Häuser bieten Ihnen Schutz – zumindest vor Entdeckung.

Verwundbarer Hintern

Die SSI-typische Detailverliebtheit schlägt wieder voll zu: Die Tanks haben dem Gelände angepaßte Tarnanstriche, jedes Modell ist vorne, seitlich und am Heck unterschiedlich gut gepanzert – zum Beispiel läßt sich ein Tiger allenfalls von hinten knacken. Einige russische Panzer können wie ihre historischen Vorbilder das Geschütz nur in einen horizontalen Winkel herunterkurbeln und deshalb nicht von Hügeln feuern. Und wenn Sie ständig mit Höchstgeschwindigkeit herumbrausen, erreicht das Motoröl Frittenfett-Temperatur, die Ihre Maschine platzen läßt. MD

Panzer Commander

Genre:	Panzersimulation	Hersteller:	SSI
Termin:	Juni ‘98	Ersteindruck:	Gut

Martin Deppe: »Auch wenn ein Vergleich mit M1 Tank Platoon 2 naheliegt: Panzer Commander spielt sich erheblich actionlastiger. Einerseits mag ich die enge Tuchfühlung mit dem Feind, andererseits fehlt mir ein wenig Drumherum, etwa Artillerie- oder Luftunterstützung.«

Kommende Spiele-Hits im Überblick

Termin-Update

Ein neuer Service für Sie: Zu jedem Spiel, das schon in mindestens einer GameStar-Preview vorgestellt wurde, erfahren Sie bis zum Test monatlich den aktualisierten Erscheinungstermin. Da wir nur interessante Spiele previewen, bleiben Sie so über alle kommenden Highlights im Bilde.



Unreal ist einer der Action-Hoffnungsträger 1998.

Spiel / Compilation	Genre	Hersteller	Preview(s) in GameStar	Ersteindruck	Aktueller Termin
Age of Empires 2	Echtzeit-Strategie	Microsoft	04/98	Ausgezeichnet	4. Quartal '98
Alien Intelligence	Echtzeit-Strategie	Interplay	02/98	Gut	2. Quartal '98
Alpha Centauri	Strategie	Firaxis	05/98	Gut	4. Quartal '98
Baldur's Gate	Rollenspiel	Interplay	03/98	Sehr gut	September '98
Colin Mc Rae World Rally	Rennspiel	Codemasters	02/98	Sehr gut	2. Quartal '98
Commandos	Echtzeit-Taktikspiel	Eidos	05/98	Sehr gut	Juli '98
Daikatana	3D-Action	Ion Storm	10/97, 01/98	Sehr gut	September '98
Dark Project	3D-Rollenspiel	Looking Glass	03/98	Passabel	August '98
Descent: Freespace	Weltraumspiel	Parallax	04/98, 05/98	Sehr gut	Juni '98
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	11/97, 04/98	Sehr gut	4. Quartal '98
Dune 2000	Echtzeit-Strategie	Westwood	03/98, 05/98	Sehr gut	Juni '98
Earthsiege 3: Starsiege	Mech-Simulation	Sierra	05/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Falcon 4.0	Flugsimulation	Microprose	01/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Gex 3D: Enter the Gecko	Actionspiel	Crystal Dynamics	12/97	Sehr gut	Juni '98
Grand Prix 500 cc	Motorrad-Rennspiel	Ascaron	04/98	Sehr gut	Juni '98
Grand Prix Legends	Rennspiel	Papyrus	02/98	Sehr gut	Juni '98
Half-Life	3D-Action	Valve	11/97, 05/98	Ausgezeichnet	Juni '98
Have a Nice Day 2	Rennspiel	Magic Bytes	05/98	Sehr gut	Mai '98
Hexplore	Rollenspiel	Infogrames	05/98	Gut	Juni '98
Jagged Alliance 2	Taktikspiel	SirTech	01/98	Sehr gut	Juli '98
Lady, Mage and Knight	Action-Rollenspiel	Attic	02/98	Gut	Juni '98
M.A.X. 2	Taktikspiel	Interplay	01/98	Passabel	3. Quartal '98
Mayday	Echtzeit-Strategie	Boris Games	11/97	Gut	Juli '98
Mech Commander	Echtzeit-Strategie	Microprose	01/98	Sehr gut	Juni '98
Messiah	3D-Action	Shiny	01/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Populous 3	Aufbauspiel	Bullfrog	11/97	Gut	4. Quartal '98
Quest for Glory 5	Action-Rollenspiel	Sierra	02/98	Gut	3. Quartal '98
Secret of Vulcan Fury	Adventure	Interplay	02/98	Gut	September '98
Sim City 3000	Aufbauspiel	Maxis	05/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Sin	3D-Action	Ritual	03/98	Sehr gut	Juni '98
Star Trek: Birth of the Federation	Strategie	Microprose	02/98	Passabel	3. Quartal '98
Star Trek: First Contact	3D-Action	Microprose	02/98	Gut	4. Quartal '98
Star Trek: Klingon Honor Guard	3D-Action	Microprose	02/98	Sehr gut	3. Quartal '98
Team Apache	Hubschrauber-Sim	Mindscape	05/98	Sehr gut	Juli '98
Ultima 9: Ascension	3D-Rollenspiel	Origin	04/98	Sehr gut	4. Quartal '98
Unreal	3D-Action	Epic	04/98, 05/98	Ausgezeichnet	Juni '98
War of the Worlds	Echtzeit-Strategie	GT Interactive	12/97	Gut	Oktober '98
Wizardry 8	Rollenspiel	SirTech	03/98	Gut	3. Quartal '98
X-Com: Interceptor	Weltraumspiel	Microprose	02/98	Gut	3. Quartal '98



Ein Tag im Leben eines Raubkopierers

Der Brandmeister

Es gibt Raubkopierer, die ziehen ab und an für Netzwerkspiele unerlaubte Kopien. Und dann gibt es solche, die mit Hunderten von illegalen Duplikaten im großen Maßstab Geld verdienen. GameStar hat einen dieser »Profi-Brenner« aufgespürt und einen Tag lang begleitet.

Das Herstellen von »Sicherheitskopien für Freunde« wird von vielen als Kavaliersdelikt empfunden, obwohl es nicht legal ist. Wie groß die Grauzone im privaten Bereich auch sein mag: Keinerlei Zweifel gibt es bei kommerziellen Raubkopierern – das Verkaufen von gebrannten Duplikaten ist schlichtweg kriminell. Was treibt solche Leute an: Geldgier? Robin-Hood-Phantasien? GameStar-Reporter Magnus Kalkuhl hat einen der »hauptberuflichen« Schwarzbrenner einen ganzen Tag lang beim Kopieren und Dealen beobachtet.

170 Raubkopien am Tag

Es ist Mittwoch, der 1. April. Am Frankfurter Bahnhof treffe ich den Raubkopierer Peter (Name von uns geändert). Peter wird mir die nächsten Stunden einen Einblick in seine »Arbeit« gewähren. Schon am Tag zuvor hatte er am Telefon gesagt: »Du hättest mal gestern hier sein sollen, da war'n wir zu dritt und haben 170 Scheiben gebrannt.«

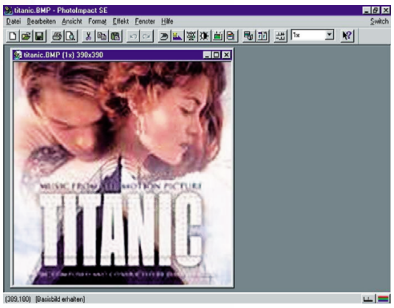
In Peters Wohnung stehen zwei PCs mit insgesamt 30 GByte Festplattenspeicher. Der dritte Rechner soll demnächst folgen – vielleicht auch eine Kopierstation (»Mit der kann dann auch meine Freundin umgehen.«). An der Wand stapeln sich rund 1000 Rohlinge, über 400 Spiele sind im Schrank verwahrt. Peter konzentriert sich aber noch nicht einmal auf PC-Spiele – die Schulhofkonkurrenz ist zu groß. Statt dessen brennt er mit Vorliebe Anwendungs-Compilations im Wert von über 10.000 DM pro CD und beliefert seine Kunden mit Playstation-Kopien. Während der Drucker die eingescannten CD-Cover ausdruckt, wechselt Peter einen Rohling nach dem anderen.

Die Brennersoftware ist sein einziges Original, die Spiele bekommt er von Freunden oder aus der Videothek.

Angebotserweiterung im Sommer

Der Schwarzbrenner hat heute viel zu tun. Mit dem Auto fahren wir zu Karstadt, wo er sich mit Musik-CDs eindeckt. »Im Sommer laufen Spiele nicht so gut«, erklärt er, »da muß ich mein Angebot erweitern. Musik-Scheiben kann ich an Kneipen oder auf dem Jahrmarkt verkaufen. Die Leute vom Autoscooter freuen sich, wenn die sich von mir ihre persönlichen Begleitmusik-CDs zusammenstellen lassen können.«

Anschließend treffen wir uns mit einem Makler. Per Handschlag vermietet er an Peter einen 60qm großen Raum



Frisch eingescannt: Das Cover der Titanic-CD. Im Sommer erweitern Profi-Raubkopierer ihr Angebot um Musik-Silberlinge.

für 250 Mark im Monat – ganz ohne Mietvertrag. Hier wird Peter sein neues Brennerheim errichten, um das Risiko bei einer Hausdurchsuchung zu minimieren. Als nächstes steht der Besuch eines Kollegen auf dem Tagesplan. Peter war noch nie dort, weiß nicht, wo die Straße liegt. Wir halten mit dem Auto an einer Bushaltestelle und befragen ein paar Passanten – beide vollbepackt mit offensichtlich gebrannten Musik-CDs. Schließlich ist die richtige Straße gefunden, doch die Hausnummern sind seltsam verteilt. Wir müssen zum Haus Nr. 12 und fragen zwei junge Burschen, die sich unter ihre Arme 20 **Resident Evil**-Kopien geklemmt haben. Leider falsch geraten: Die kommen aus Haus Nr. 7...

Kein Aprilscherz

Pressefotos sind in Haus Nr. 12 nicht erwünscht, die Angst siegt vor der Eitelkeit. Selbst das Ablichten von CD-Stapeln oder Händen an einer Tastatur führt zu Panikreaktionen: »Paß' bloß auf, daß meine Tätowierung nicht im Bild ist!« Nachdem die geschäftlichen Belange geregelt sind, machen wir uns auf den Heimweg zu Peters Wohnung. Da klingelt sein Handy. Ein Kunde ist dran, will einen Termin ausmachen. Peter meint zu ihm: »Komm doch nachher vorbei. Ich hab' gerade jemanden hier, der macht einen Artikel über Raubkopien.« – »Ja, ja, April, April!«, lautet die selbstsichere Antwort. Eine Stunde später steht der Mann im Zimmer und erblickt ungläubig das Diktiergerät. Die Haut wird blaß, die Kinnlade fällt – beim nächsten Mal wird er sich wohl nicht mehr auf das Datum verlassen.

Vorfreude auf DVD

Bis Peters Kollegen vorbeikommen, bleibt mir noch Zeit für ein Gespräch mit ihm. »Ich freu' mich schon auf DVD«, grinst er, »das wird 'ne feine Sache, wenn ich gebrannte Filme verkaufen kann. Da seh' ich die Videotheken schon den Bach runtergehen.« Ich frage ihn, ob er PC-Spiele für zu teuer hält. Er überlegt kurz und antwortet: »Naja, die Preise sind wohl schon gerechtfertigt, zumindest bei wirklich neuen Spielen. Aber wenn dann diese Fortsetzungen kommen! Die kosten oft genauso viel, und der Hersteller hat damit überhaupt keine Arbeit gehabt. Ein paar neue Grafiken, zwei neue Gegner, mehr nicht.«



In Peters Wohnung gibt es CDs, soweit das Auge reicht. Auf dem Bild sehen Sie 400 illegale Spiele-Kopien sowie über 1000 Rohlinge.

Legale Alternativen

Zur Zeit des C64 ging es vielen Raubkopierern nur darum, einen möglichst großen Spiele-Vorrat zum Tauschen und Angeben zu haben. Heute gibt es mehr Möglichkeiten als je zuvor, auch legal mit wenig Geld seinen Spaß zu haben.

Spielbare Demos: Werfen Sie mal einen Blick auf die GameStar-CD. Einzelne Spiele-Demos bieten im besten Fall mehrere Tage Spielspaß zum Antesten.

Budget-Titel & Compilations: Oft schon ein halbes Jahr nach der Erstveröffentlichung erscheinen viele gute Spiele als Budget-Titel (ca. 40 Mark) oder in Compilations verpackt (ca. 10 bis 40 Mark pro Titel). Nicht umsonst haben wir dieser Gattung im Heft eine eigene Rubrik gewidmet.

Gebrauchtmarkt: Schauen Sie im Kleinanzeigenteil Ihrer Stadtzeitung nach und besuchen Sie unsere Online-Tauschbörse (http://www.gamestar.de) – hier müssen Sie nicht lange suchen, um Spitzentitel zu fairen Preisen zu bekommen.

Raubkopieren im privaten Bereich

Vor kurzem erreichte uns folgende Mail: »Ist es verboten, ein PC-Spiel für einen Freund zu brennen, damit ich mit ihm im Netz spielen kann?« Eine Antwort darauf sowie weitere Infos holten wir uns von Günter Freiherr von Gravenreuth, dem wohl bekanntesten Kämpfer gegen Raubkopien.

Das nicht-gewinnorientierte Raubkopieren im privaten Bereich ist unzulässig, wird aber in der Regel nicht verfolgt. Wesentlich kritischer ist es, übers Internet, auf dem Flohmarkt oder in der Schule Raubkopien anzubieten oder zu erwerben. Denn auch wer eine illegale Kopie kauft, wirkt formaljuristisch an ihrer Verbreitung mit. Ebenso stellt das Laden einer Raubkopie in den Arbeitsspeicher eines Rechners im juristischen Sinne eine unerlaubte Vervielfältigung dar.

Ein 17jähriger, der auf der Homepage seines Vaters zahlreiche Raubkopien anbot, mußte eine Abmahngebühr von etwa 2.500 Mark bezahlen. Werden Jugendliche im Alter von etwa 16 Jahren beim Verkauf von Raubkopien erwischt, können sie sich eine richterliche Ermahnung und einige Tage Sozialarbeit einhandeln. Einem Volljährigen, der »nur« 20 Raubkopien kauft und weiterverkauft, droht eine saftige Strafe, die durchaus drei Netto-Monatsgehälter ausmachen kann.



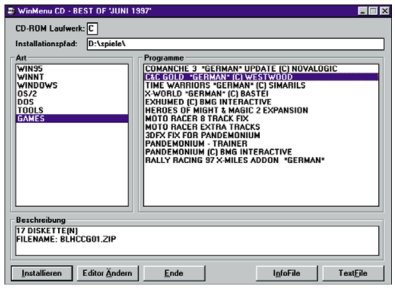
Links liegen frisch gedruckte Spiele-Cover, auf dem Boden verstreut und in Plastikröhren insgesamt 360 Playstation-Chips.

Und was hält er von Brenner-Ringen, die im Monat 30.000 Einheiten in Umlauf bringen? »Geldmacherei, das sind Geschäftsleute – find' ich scheiße.«. Aber etwas anderes tut Peter doch auch nicht! »Ja, aber ich mach' das nicht in so einer Größenordnung. Nachher kommt Axel, der macht mit jedem Spiel 20 Mark Gewinn. Der hat aber auch riesige Schulden – sobald der einen Pfennig legal verdient, wird die Kohle weggepfändet.« In Peters Kundenkreis ist jede Gesellschaftsschicht vertreten, auch ein Polizist soll mit dabei sein. Peter sieht sich weder als Kriminellen noch als Untergrundhelden, sondern findet das, was er macht, normal. Er geht freilich davon aus, daß die Geschäfte in Zukunft schlechter laufen: »Demnächst wird jeder selbst zu Hause kopieren, wie mit dem Videorecorder.« Angst, erwischt zu werden, hat er keine. »Wenn Bekannte von mir erzählen, gibt das nur neue Kunden, keine Probleme.«

Ein Haus voller Brenner

Kurz darauf erscheint Axel (Name von der Redaktion geändert), der schon vorsichtiger ist und mißtrauisch meine Ausrüstung beäugt. Dann kommt er aber doch ins Erzählen. Er wohnt in einem Drei-Parteien-Haus: Oben brennt er Computer- und Playstationspiele, im Erdgeschoß kopiert ein Kollege Anwendungsprogramme, und im Keller verdient ein Dritter seine Brötchen mit Musikkopien.

Axel argumentiert, daß die Industrie sich doch über jede Kopie freuen müßte: »Meinst du, es würden so viele Playstations verkauft, wenn wir nicht brennen würden? Es ist doch so: Wenn einer Freak ist, der kauft sich immer das Neueste. Mit jedem aufwendigeren Spiel geht der doch her und fördert die Industrie«. Ich weise ihn darauf hin, daß dieHersteller nichts vom Raubkopien-Erlös haben. So weit will Axel aber nicht denken. Er regt sich stattdessen über ein ganz anderes Thema auf: »In der Schule nehmen die 13 Mark für 'ne CD! Die machen doch den ganzen Markt kaputt!«. Und damit meint er nicht etwa den Markt für Original-Spiele. Und auch nicht die Spiele-Szene als ganzes. Er meint schlicht und ergreifend »seinen« eigenen. Axel verlangt nämlich stolze 25 Mark pro Raubkopie... LA



Auch Cracker bieten Compilations an: Neben professionellen Anwendungsprogrammen finden sich auf dieser Scheibe auch Spiele.



Arbeitsplatz eines Schwarzbrenners: Während er mit dem Umbau einer Playstation beschäftigt ist, greift er immer wieder auf die beiden Tastaturen zurück, um nebenher Spiele zu brennen.

Raubkopierer vs. Spiele-Industrie

Brandgespräch

Was passiert, wenn man den »hauptberuflichen« Raubkopierer Steffen Gassenhau (Name geändert) am Telefon gegen Wolfram von Eichborn antreten läßt? Von Eichborn war Geschäftsführer von Electronic Arts Deutschland und ist seit 1997 Chef der deutschen Activision-Niederlassung. Der folgende Meinungsaustausch, vom Raubkopierer aus Sicherheitsgründen von einer Telefonzelle aus geführt, wurde von unserem Reporter Magnus Kalkuhl aufgezeichnet.

GASSENHAU: Ich behaupte: Computerspiele sind einfach zu teuer! Vor allem Jugendliche haben die Kohle nicht.

VON EICHBORN: Die realen Preise liegen so bei 80 Mark. Wir würden die Spiele natürlich auch lieber billiger anbieten. Aber die Entwicklungskosten steigen, und momentan haben wir noch nicht den Massenmarkt wie bei Musik-CDs oder Videos. Keiner kann jetzt schon ein Profispiel für 49 Mark anbieten. Wir wollen nicht die Jugendlichen über den Tisch ziehen mit Preisen, die sie nicht bezahlen können. Wir können es nur einfach noch nicht billiger machen.

VON EICHBORN: Sie sind ja nun jemand, der Spiele illegal kopiert und professionell vertreibt. Ist das nur so'n Eigenauftrag, den Jugendlichen zu helfen, die sich das nicht leisten können? Sie versuchen doch sicher auch, daraus Profit für sich selbst zu ziehen!

GASSENHAU: Ich hab' ja auch 'ne Menge Arbeit mit dem Raubkopieren. Am Anfang kopierte ich für mich allein, weil mir die Spiele zu teuer waren. Und dann gab es halt irgendwelche Leute, die wußten, daß ich 'nen Brenner hab', und auf mich zu kamen. Ich bin jedenfalls nicht damit hausieren gegangen. Das wurden dann einfach immer mehr Leute.

»Ich hab' ja auch 'ne Menge Arbeit mit dem Raubkopieren!«



Steffen Gassenhau (Name geändert), kommerzieller Raubkopierer

VON EICHBORN: Wir Publisher sehen es gar nicht gern, wenn gebrannt wird. Und das nicht nur aus wirtschaftlichen Gründen: Wir beschäftigen uns mit dem Jugendschutz, und wir wollen vermeiden, daß Kinder Spiele in die Finger kriegen, die für sie nicht geeignet sind. Quake 2 ist nichts für einen 8jährigen. Das ist ja auch ein Punkt, wo wir Verantwortung tragen.

GASSENHAU: Na ja, die Kids kommen sowieso an die Spiele 'ran, die sie haben wollen. Die sehen ein Spiel bei irgendwelchen Freunden, und heutzutage hat jeder einen Brenner. Ich hab' mir da natürlich auch schon Gedanken drüber gemacht. Wenn man 'nen schwachen Charakter hat...

VON EICHBORN: Nur muß den Jugendlichen klar sein, daß immer mehr Polizeiaktionen stattfinden, wo dann die Eltern für Ihre Kinder bezahlen müssen. Und bei den Raubkopien fehlt ja auch das Handbuch. Wir machen bei Activision in unserer Hotline Handbuchabfragen, um zu prüfen, ob der Anrufer das Original hat.

»Unsere Hotline prüft, ob der Anrufer das Original hat.«

GASSENHAU: Dann gehen die halt mal eben kurz in die Videothek, holen sich das Handbuch, kopieren, was sie brauchen – dann haben die das auch. Ich habe übrigens auch schon viele Leute kennengelernt, denen hab' ich ein Spiel gebrannt, und dann haben sie sich später das Original trotzdem noch gekauft.

Wie wäre es denn, wenn ihr mal einen vernünftigen Kopierschutz auf die CD-ROMs machen würdet?



Wolfram von Eichborn, Geschäftsführer von Activision

VON EICHBORN: Da sind die Publisher ja dran. Als die CD kam, war das aufgrund der hohen Kosten beim Duplizieren noch kein Thema. Bei den nächsten Activision-Titeln werden wir aber einen Kopierschutz haben. Das macht es dann auch schon wieder schwieriger – bis zum nächsten Crack. Als nächstes kommt die DVD, die wird wohl wieder etwas Luft bringen, weil sie schwieriger zu kopieren ist.

GASSENHAU: Ich bin sicher, wenn sich die Preise für PC-Spiele so auf 50 Mark einpendeln würden, dann würde auch die Raubkopiererei ziemlich schnell stark zurückgehen.

VON EICHBORN: Das ist gut möglich. Aber was würden denn Sie persönlich dann tun?

GASSENHAU: Ich hab' nicht die geringste Ahnung. Was soll's – da kann ich ja später noch drüber nachdenken. LA

Bedroht Raubkopieren die Spiele-Szene?

Halb Deutschla

Wenn mehr illegale Duplikate im Umlauf sind als Originalspiele, leidet langfristig die Produktqualität: Droht den PC-Spielen das gleiche Schicksal wie ihren untergegangen, zu Tode kopierten Amiga-Vorgängern? GameStar ist dem Phänomen Raubkopieren auf den Grund gegangen.

Raubkopien scheinen auf den ersten Blick eine gute Möglichkeit zu sein, für wenig Geld viel Spaß zu haben. »Weshalb 80 bis 100 Mark zahlen, wenn's schließlich auch für den Preis eines CD-Rohlings geht?« Doch abgesehen von der höheren Wertigkeit eines Spiels (dank Originalverpackung und ausführlicher Handbücher), bedroht die ausufernde Raubkopiererei den Spielemarkt an sich.



Der extrem häufig kopierte Amiga-Hit Turrican ist ein Paradebeispiel für die Schädigung der Industrie durch Cracker.

Evolution der Raubkopie

Anfang der 80er Jahre begann der Boom der Spielehersteller – und damit auch der Kopierszene. LucasArts' Frühwerk Ballblazer erfreute sich bei den Freaks höchster Beliebtheit, bevor es überhaupt in den Handel kam: Hacker hatten per Modem das Spiel noch vor der Veröffentlichung aus dem Computer des Herstellers geklaut und in Umlauf gebracht.

Trotz der bei zirka 40 Mark pro Spiel traumhaften Preise wurden auf jedem Schulhof Tapes mit den neuesten Titeln getauscht. Während man diese noch so einfach wie Musikkassetten kopieren konnte, stellten die gerade aufkommenden Disketten (»Floppy Disks«) ein etwas größeres Problem dar. Aber schon kurz darauf gehörten Kopierprogramme wie »Burstnibbler« zur Standardausstattung der Homecomputer-Gemeinde. Ausgefeilte Schutzmechanismen wurden entwickelt, die beispielsweise künstlich erzeugte Fehler auf den Disketten abfragten. Doch kaum gab es ein neues Verfahren, wurde es auch schon geknackt.

Cracker leisten Sterbehilfe

Die Code-Drehschreiben und Paßwortabfragen der Spielehersteller waren bald keine Herausforderung mehr. Statt dessen überbot sich die Cracker-Szene mit immer aufwendigeren »Demos« vor dem eigentlichen Spiel: Animationen zeigten das Logo der jeweiligen Gruppe, in langen Textbotschaften wurden Dutzende von »Kollegen« gegrüßt. In der niederländischen Stadt Venlo traf sich einmal jährlich die Crème de la Crème der Cracker und Demo-Coder, um ihre Werke vorzuführen. Nicht selten nahmen auch Vertreter der Spiele-Industrie an diesen Treffen teil, um junge Talente für die »andere Seite« anzuheuern.

Mit dem vermeintlichen Siegeszug des Amiga in Deutschland nahm das Ausmaß der Selbstherrlichkeit zu. Viertelstündige Demos ohne Spiel blieben keine Ausnahme. Doch irgendwann gab es keinen Grund mehr zum Feiern: Nicht zuletzt durch die Kopierszene wurde dem weitverbreiteten Amiga das Wasser abgegraben. Die Hersteller gaben es auf, kostspielige Spiele zu produzieren, die trotz teils erstklassiger Qualität kaum verkauft, dafür aber tausendfach kopiert wurden.



nd brennt

Neubeginn: die PC-Ära

Währenddessen erwachte der Markt der MS-DOS-Spiele. Da auf PCs die (im Vergleich zum Amiga wesentlich größeren) Programme meist auf die Festplatte installiert wurden, gab es außer Paßwortabfragen keinen Schutz. Trotzdem griffen immer mehr ehemalige Raubkopierer lieber gleich zum Original, statt sich mühsam 15 Disketten samt umfangreichem Handbuch zu duplizieren.

1993 machte dann LucasArts' **Rebel Assault** den Weg für CD-Spiele frei – für längere Zeit waren Raubkopien kein großes Thema mehr. Doch inzwischen sind die Preise für CD-Brenner (ca. 500 Mark) und Rohlinge (ca. 3 Mark)


COMPUTER

Achtung! Erstelle Sicherheitskopien Ihrer Originalprogramme und -Spiele für nur DM 12,-. Tel.: 0172/

GESCH. EMPFEHLUNGEN

Billig im Mobil-u. Festnetz telefonieren!

Freche Zeitungsannonce: Hinter »Sicherheitskopien« verbergen sich in aller Regel Raubkopien.

drastisch gesunken, die Spiele-Piraterie hat wieder entsprechende Ausmaße angenommen. Um das Schlimmste zu verhindern, stampften die völlig überraschten Spielehersteller verschiedene CD-Schutzmechanismen aus dem Boden. Der verbreitetste heißt Laserlock und wird beispielsweise von **Tomb Raider** benutzt. Bei der preiswerten Extended-Tracks-Methode wird die CD bis zum Anschlag beschrieben, so daß handelsübliche CD-Kopierer nicht alle Daten erfassen können. Oft sind aber nur kleine Änderungen an der Brenner-Software nötig, und der eben noch wirksame Schutz wird unbrauchbar.

Branchenmeinung

Frank Matzke (Sierra) zum Thema Raubkopien: »Genaue Zahlen gibt es keine. Fest steht aber: Raubkopien werden zu einer immer größeren Gefahr.« Hermann Achilles (Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland) hält die Lage für noch gefährlicher: »Wir sehen nur, daß in letzter Zeit immer weniger Spiele verkauft werden, obwohl die Zahl an spieletauglichen Rechnern steigt. Toptitel wie **Dungeon Keeper** oder **Dark Reign** schossen in den Verkaufsscharts blitzartig nach oben und fielen gleich danach wieder stark ab.«

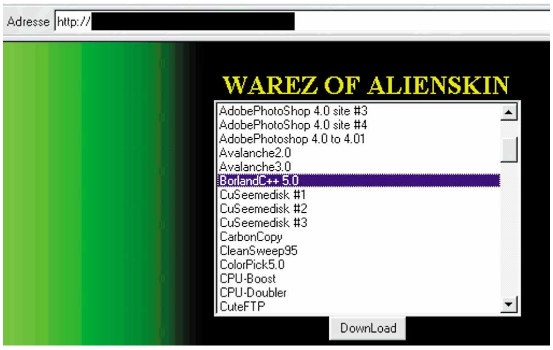
Einige Softwarehäuser denken darüber nach, die Erfahrungen aus der Musikbranche auf Computerspiele zu übertragen: Von jeder verkauften Leerkassette geht ein gewisser Betrag an die GEMA, die das Geld auf Plattenfirmen und Künstler verteilt. So wird der Tatsache Rechnung getragen, daß die meisten Leerkassetten zum Mitschneiden von Radiosendungen oder Kopieren von Musik-CDs benutzt werden. Würde dieses Prinzip auf die Computer-Industrie angewendet, wären steigende Preise für Rohlinge und Brenner die Folge.

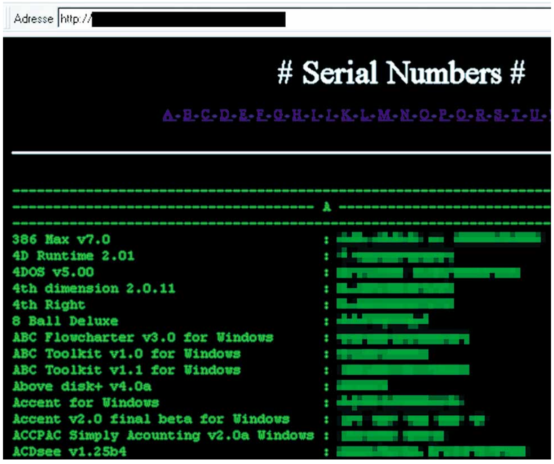
DVD als Hoffnung?

Die Etablierung der DVD könnte eine kurze Verschnaufpause bringen: Es gibt noch keine erschwinglichen DVD-Brenner, und die Speicherkapazität des neuen Mediums ist fürs Kopieren ganzer Disks auf die Festplatte zu hoch. Doch mittelfristig werden sich die Raubkopierer auch hier nach Möglichkeiten umsehen, mit neuester Technik im Geschäft zu bleiben. Und dann drohen



Mit der Schnelligkeit des Schutz-Knackens wurde im Vorspann der Spiele geprahlt.





Im Internet überbieten sich die Cracker mit Profisoftware zum Runterladen – samt den dazu passenden Serien-Nummern.

Cracker-Compilations, die gleich alle Neuerscheinungen eines ganzen Sommers auf einer einzigen DVD bieten.

Große Schäden

Die Schäden für die Industrie durch Raubkopien sind enorm – und damit indirekt auch für den Spieler. Durch den Wegfall von Verkaufserlösen bleibt weniger Geld für die Entwicklung neuer Titel. So werden die großen Firmen verführt, auf alte Programmroutinen und Grafiken zurückzugreifen, während jungen Unternehmen die Luft ausgeht. Wer diesen Trend mit exzessivem Raubkopieren unterstützt, sollte sich mit Aussagen à la »Spiele bieten zu wenig fürs Geld« besser zurückhalten. Wie sollen Spiele billiger werden, wenn sie sich nur noch vier Wochen lang in größeren Stückzahlen verkaufen lassen? LA

Das Team

Die Leserfrage kommt diesen Monat von Sören Focken (13) aus Erftstadt:

»Mit welchem Computerspiel hat eigentlich eure Zockerlaufbahn angefangen?«

Uff, das ist schon sooooo lange her – selbst bei unserem Redaktions-Nesthäkchen Rüdiger. Aber das erste Mal vergißt man nie...



MG

Michael Galuschka

Sport- & Rennspiele, Action-Adventures, Hardware

»Bei meinem 1981er Holzblenden-Atari-2600 war Pacman mit dabei. Doch die kleine gelbe Scheibe wurde nach dem dritten Level langweilig. Also habe ich mir ein Fußballspiel gekauft, bei dem die Spieler wie bei einem Kickertisch fest miteinander verbunden waren. Den Namen weiß ich nicht mehr, doch damit begann mein heißes Interesse an Sportspielen.«



LA

Jörg Langer

Strategie- & Rollenspiele, Actionspiele, Adventures

»Das Telespiel Pong außen vor gelassen, war Space Pilot (C64, Datasette) mein erstes selbstgekauftes Spiel. Ich weiß heute noch, wie ich per 3-Tasten-Steuerung mein Düsenjäger-Sprite in fünf Zeitstufen gegen Doppeldecker, Jagdflieger, Hubschrauber, andere Jets und UFOs verteidigt habe. Dazu Fallschirmjäger retten und Obermotze abballern – kultig!«



CG

Charles Glimm

Online, Rollenspiele, Actionspiele, Budget

»Bekanntlich ist nur Computer-Selberbasteln schöner als Fliegen, und folglich war mein erstes Spiel ein (Blind-) Flugsimulator. Das ist so lange her, daß ich den Namen vergessen hab, ich weiß nur noch, daß die Cassette schon längst in der Schublade auf ihren Einsatz wartete, noch bevor der ZX-81-Bausatz endgültig zusammengelötet war.«





RS

Rüdiger Steidle

Simulationen, Sportspiele, Strategiespiele

»Anfang der 80er habe ich mir am liebsten zusammen mit einem Freund bei »Burgenschlacht« die Felsbrocken per Katapult um die Ohren gedroschen, quasi der Urvater von Worms. Philips' G-7000 bot nur Mickergrafik und Piepssound – aber mit zwei Spielern fast genauso viel Spaß wie moderne Multiplayer-Deathmatches. Mein aller-allererstes Spiel war freilich Pacman auf dem Atari VCS – noch heute hab' ich wehmütige Erinnerungen an die gefräßige gelbe Kugel...«



MD

Martin Deppe

Adventures, Strategiespiele, Actionspiele, Simulationen

»Es war im Sommer' 81, als zwei Welten aufeinanderprallten: Ein Commodore-PET und ich. Auf der Kiste im PC-Look lief eine Version von Scramble, bei der Buchstabensalate vom Himmel fielen oder gar auf mein ›Raumschiff‹ feuerten. Das Basic-Spiel ruckelte zwar ungemein, war für mich aber ungeheuer spannend.«



PS

Peter Steinlechner

Actionspiele, Weltraumspiele, Jump-and-runs

»Das erste richtige PC-Spiel war für mich Zak McKracken. Das Adventure sorgte für herrlich sinnlose Telefonanrufe morgens um drei Uhr, Motto »benutz' doch mal den lila Kanister mit den grünen Tenta-keln«. Ich hab' s bis heute nicht durchgespielt – kurz vor Schluß hatte die Diskette einen Schuß, Ersatz war nicht aufzutreiben.«



MIC

Michael Schnelle

Simulationen, Strategiespiele, Wirtschaftssims

»Mal abgesehen von einem Pong-Telespiel und diversen Atari VCS-Modulen war mein erstes Spiel am C64 der Flight 2, damals noch von Sublogic. Geduldig habe ich mich in die komplexe Steuerung eingearbeitet, nur um einmal ein paar Runden über Miss Liberty drehen zu können – die damals aus einem papierdünnen Sprite bestand.«

Das Testsystem

Im Wertungskasten fassen wir alle Fakten zu einem Spiel kompakt zusammen. Falls auf Ihrer **3D-Karte** kein Voodoo- (3Dfx), Power-VR- oder Rendition-Chip arbeitet, dann gilt für Sie die Direct-3D-Angabe.

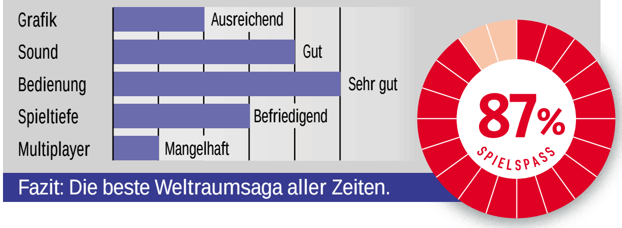
Raumschiff GameStar 9

Genre:	Echtzeit-Strategiespiel	Hersteller:	IDG Entertainment
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	2 bis 60 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk), bis 16 (Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
486/100	Pentium 90	Pentium 133
8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD	32 MByte RAM, 8fach CD
Direct 3D	3D-Karte	3Dfx-Grafikkarte



Fazit: Die beste Weltraumsaga aller Zeiten.

Die Einzelwertungen

Grafik: Wie flüssig sind die Animationen, wie schön ist die Grafik, wie sauber das Scrolling, wie gut die 3D-Engine? Auch Zwischensequenzen und Videos lassen wir (leicht) in diese Note einfließen.

Sound: Ist die Sprachausgabe verständlich, lassen mächtige Explosionen Ihre Lautsprecher kräftig krachen? Paßt die Musikbegleitung zum Spiel, nervt sie vielleicht nach einigen Stunden?

Bedienung: Je besser und einstiegsfreundlicher das Interface, je mehr Komfort (wie Speichern oder Undo-Funktion) geboten wird, desto höher fällt die Bedienungs-Wertung aus.

Spieltiefe: Hiermit bewerten wir hohe Komplexität, abwechslungsreiche Levels, zahlreiche Spielvarianten oder knackige Rätsel. Die Spieltiefe ist ein guter Indikator für Langzeitmotivation.

Multiplayer: Ist der Mehrspieler-Modus nur eine lieblose Dreingabe, oder steckt Überlegung dahinter? Gibt es spezielle Optionen, extra angepaßte Levels oder Kampfberichte?

GameStar »für Multiplayer-Perfektion« StarCraft

GameStar

Auszeichnung für Ausnahmespiele.

Mit dem **GameStar**-Prädikat belohnen wir besondere Qualitäten wie zum Beispiel außerordentlichen Spielwitz, innovative Spielideen, packende Atmosphäre, umwerfende Grafik oder exzellente Multiplayer-Funktionen. Der **GameStar** ist eine zusätzliche Auszeichnung und nicht an eine bestimmte Prozentwertung gekoppelt.

Allgemeine Daten

Im oberen Teil des Wertungskastens finden Sie Daten wie **Genre**, Hersteller und **Preis**.

3D-Karten

Bei **3D-Karten** sagen wir Ihnen, welche 3D-Chips speziell unterstützt werden. Die drei wichtigsten sind einzeln aufgeführt. **Direct 3D** betrifft zusätzlich 3D-Karten mit allen anderen Chips. Wird eine 3Dfx-Karte nur per Direct 3D angesprochen, bleibt der 3Dfx-Kreis grau – trotzdem läuft es in 3D.

Hardware-Angaben

Hier lesen Sie, ab welchem **Minimum** (roter Kasten) das Spiel läuft – optimal nutzen läßt es sich damit meist nicht. **Standard** (gelb) heißt: Hiermit macht das Programm Spaß, wenn auch mit kleineren Einschränkungen, etwa bei der Auflösung. **Optimum** (grün) ist die Idealausstattung.

Die Spielegenres

Jede Spiele-Kategorie wird von einem Experten betreut und hat ihre eigene Top-20-Liste.

Action: Actionspiele, 3D-Ballerspiele, Geschicklichkeitsspiele, Jump-and-runs.

Strategie: Echtzeit-, Strategie-, Taktik-, Aufbau-, Denkspiele, Wirtschaftssimulationen.

Sport: Sportspiele, Rennspiele, Managerspiele, Flipper.

Simulationen: Simulationen, Weltraumspiele, Mech-Spiele.

Adventures: Action-Adventures, Rollenspiele, Adventures.

Budget: Compilations, Budget-Neuveröffentlichungen.

Die Spielspaß-Wertung

90% und mehr

Nur absolute **Ausnahmeprogramme** bekommen von uns diese Wertung. Solche seltenen Topspiele setzen die Meßlatte für ihr jeweiliges Genre ein Stück nach oben und sind ein Muß für ambitionierte Computerspieler.

80% bis 89%

Eine Wertung von 80 Prozent oder mehr kennzeichnet **sehr gute Spiele**, die ein Genre nahezu perfekt auszureizen. Auch Genre-Fremde können hier zugreifen, denn Aufmachung, Zugänglichkeit und Spielspaß genügen höchsten Ansprüchen.

70% bis 79%

Im 70er-Bereich tummeln sich **gute Spiele**, die allerdings keine Genialitätspreise gewinnen. Hier finden Sie Neuauflagen bekannter Ideen oder Programme, die für Genre-Freunde zwar sehr ansprechend sind, themenfremde Spieler aber eher kalt lassen.

60% bis 69%

60er-Spiele sind **überdurchschnittliche** Programme, die für Freunde des jeweiligen Genres immer noch interessant sind. Trotz der soliden Machart verhindern einige Ungereimtheiten unbeschwerten Spielspaß.

50% bis 59%

Bei 50ern handelt es sich um **Durchschnittskost**, deren positive und negative Aspekte sich die Waage halten. Fazit: mittelmäßig.

30% bis 49%

Diese Spiele haben **starke Schwächen** und sind nur für überzeugte Sammler oder als Teil einer Budget-Compilation zu empfehlen.

10% bis 29%

Hiermit warnen wir vor **Finger-weg-Spielen**: Selbst als Budget-Ware sollten Sie für diese öden Rohrkrepierer kein Geld ausgeben.

unter 10%

Mit einer Wertung unter 10 Prozent gehört ein Programm definitiv und unwiderruflich zu den **miesesten Spielen** der PC-Geschichte.

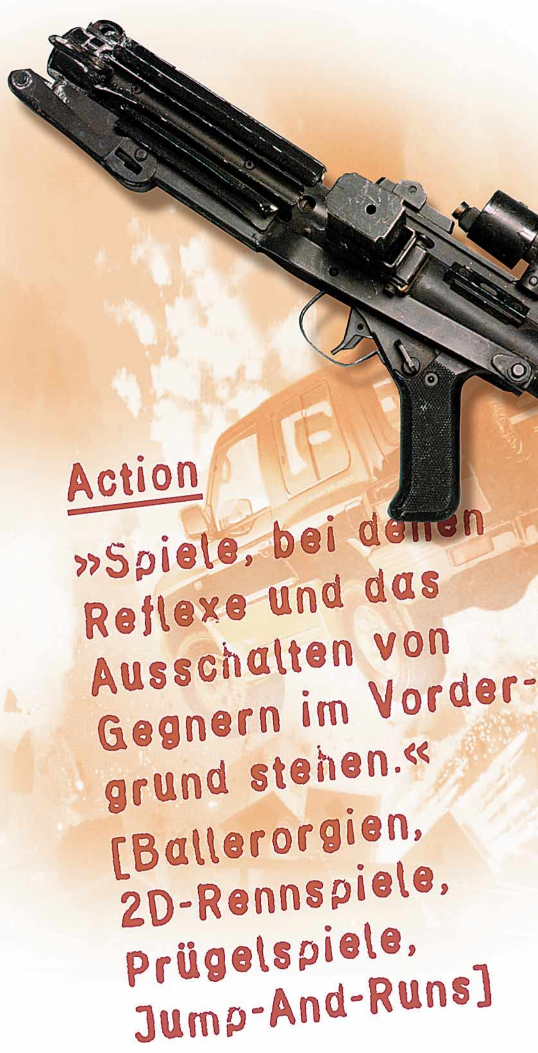
Action

Peter Steinlechner



»Klein und fein« heißt das Motto der diesmaligen Action-Abteilung. Damit ist vor allem **Micro Machines V3** gemeint. Der schräge Rennspaß mit flotten Mini-Vehikeln um Blumenkübel und Butterbrote herum ist hauptsächlich für Multiplayer interessant. Laden Sie ein paar gute Freunde ein, stellen Sie einen PC auf den Tisch, dazu ein Set Joypads, und schon sollte der Abend gerettet sein. Warum kombiniert eigentlich niemand diese Grundidee mal mit anderen Genres? Per Raketenwerfer und Schrotflinte heiße Gefechte auf Frühstückstischen – könnte ganz witzig sein ...

Sonst gibt's diesmal eher Standardkost. Zauberkünstler bekommen neue Missionen für **Hexen 2**. Und die Actionspiele **Spec Ops**, **Plane Crazy** sowie **Outwars** gewinnen zwar keinen Genialitäts-Preis, sind für Genre-Fans aber auch keine Fehlinvestition.



Action-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Jedi Knight	3D-Action	12/97	90%
2	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	87%
3	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	86%
4	Hexen 2	3D-Action	10/97	85%
5	Turok: Dinosaur Hunter	3D-Action	11/97	84%
6	Forsaken	3D-Action	05/98	84%
7	Uprising	Actionspiel	01/98	83%
8	G-Police	Actionspiel	12/97	83%
9	Sub Culture	Actionspiel	12/97	82%
10	Nuclear Strike	Actionspiel	01/98	82%
11	Pandemonium!	Jump-and-run	-	82%
12	Virtua Fighter 2	Prügelspiel	11/97	81%
13	Descent 2	3D-Action	-	81%
14	Indiziertes Spiel	3D-Action	-	81%
15	Pandemonium 2	Jump-and-run	03/98	80%
16	Incoming	Actionspiel	05/98	80%
17	MDK	Actionspiel	-	80%
18	The Reap	Actionspiel	01/98	80%
19	Die by the Sword	Actionspiel	05/98	79%
20	Overboard	Actionspiel	12/97	79%
21	Shadows of the Empire	Actionspiel	11/97	79%
22	Earthworm Jim	Jump-and-run	-	77%
23	Extreme Assault	Actionspiel	-	77%
24	Last Bronx	Prügelspiel	03/98	77%
25	Micro Machines V3	Actionspiel	NEU	76%

Die 25 besten Action-, 3D-, Prügelspiele und Jump-and-runs.

Inhalt

Tests

Motorsport für Minimalisten

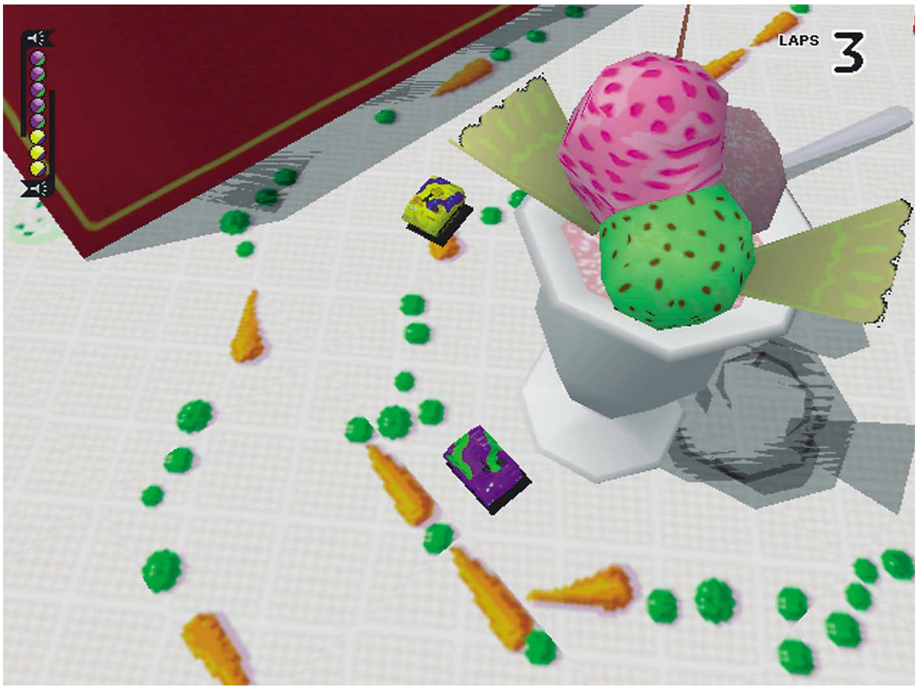
Micro Machines V3



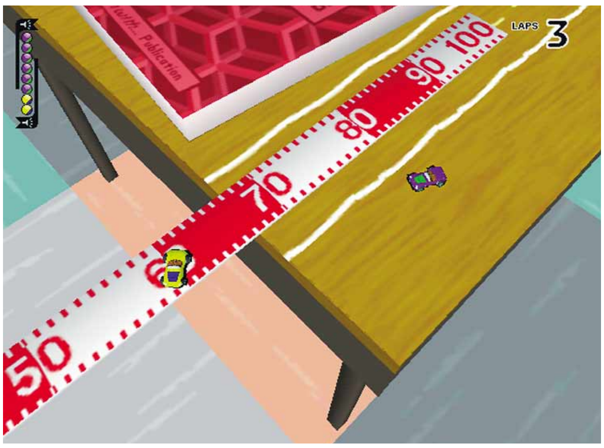
Die heißen Öfen im Kleinstformat laden zu neuen Rennen ein und setzen diesmal auf witzig designte 3D-Kurse.



Leise rumpelnd stehen die Rennboliden an der Startmarkierung. Drei – zwei – los, und schon sausen die Autos auf quietschenden Reifen davon. Mit atemberaubendem Tempo flitzen sie am Marmeladenbrot vorbei, durchpflügen schlitternd den Milchfleck und springen gekonnt über Käseschanze und Müslipackung. Moment mal – das klingt verrückt? Ist es auch, aber für Fahrer des Action-Rennspiels **Micro Machines V3** gehören solche Extravaganzen zum täglichen Leben. Die mittlerweile dritte Variante der vor allem bei Multiplayer-Fans beliebten Serie läßt Sie aus der Vogelperspektive Miniatur-Wägelchen quer über gigantische Strecken voller riesig wirkender Alltags-Gegenstände lenken, gelegentlich dürfen Sie auch Kleinst-Motorboote in der Bahn halten.



Scheinbar gewaltige 3D-Objekte sorgen für räumliche Tiefe auf den 48 Rennstrecken.



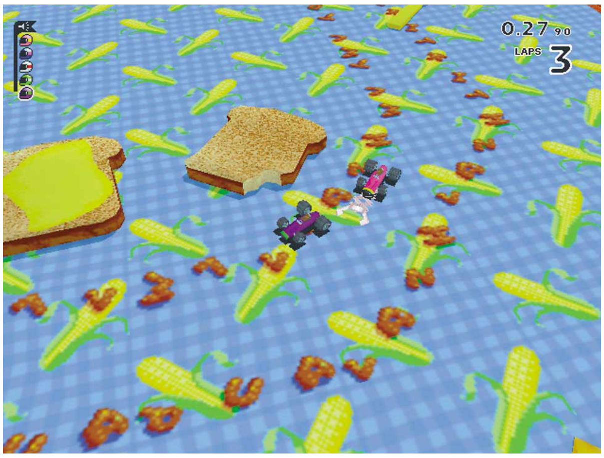
Beim Schultisch-Kurs lauern tiefe Abgründe unter schmalen Linealen.

Im wirklichen Leben stammen die Micro Machines aus England – vergleichbar unserem Matchbox-Spielzeug. Dort kommen die detailgetreuen Spritzguß-Modelle entweder im Kinderzimmer zum Einsatz, oder stehen als kultige Liebhaber-Objekte in der Vitrine von Sammlern.

Brettern zwischen Blumen

In **Micro Machines V3** können Sie durch Kleingärten sausen, über Frühstückstische semmeln oder einen mit Muscheln abgesteckten Sandstrand-Parcours entlangjagen. Hersteller Codemasters hat seinem jüngsten Seriensproß eine nagelneue 3D-Grafikengine spendiert. Die Strecken sind mit liebevollen Einzelheiten gespickt, dreidimensionale Gegenstände sorgen für räumliche Tiefe. Sie kurven etwa zwischen Eiscreme-Pappbechern und Zündholzschachteln herum, flitzen durch Sandburg-Tunnels oder schießen über Skateboards. Der witzige Kleinkram erfüllt gelegentlich sogar einen Zweck. So läßt sich ein angetrockneter Getränkefleck vor einer engen Kurve prima zum Abbremsen in letzter Sekunde benutzen.

Gelegentlich fegen Sie nicht mit Autos, sondern mit flinken Motorbooten in einem froschgesäumten Gartenteich umher. Jeder Untergrund verlangt etwas anderes Fahrverhalten. Auf fester Oberfläche lenken sich die Karren stabiler als auf weicher Erde oder lockerem Sand. Es gibt acht unterschiedliche Szenarien mit jeweils fünf bis sieben leicht anders angelegten Kursen; insgesamt bietet das Programm 48 Pisten.



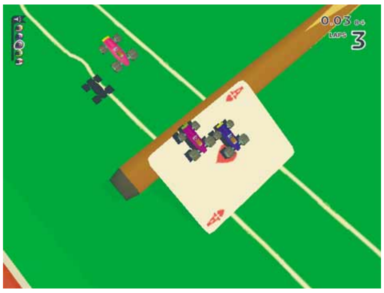
Toastbrote verhindern, daß vorwitzige Fahrer eine Abkürzung nehmen.

Heiße Öfen, schwere Panzer

Miniatur-Piloten können mit 32 unterschiedlichen Schlitten um den Sieg flitzen. Neben Rennwagen und Sportautos gibt's auch skurrile Kutschen wie Käfer im Batik-Look, aufgemotzte Trucks oder quietschbunte Panzer. Mit den Formel-1-Boliden schlittern Sie locker selbst um enge Kurven, während ein träger Tank seinen Kurs nur mühsam schnaufend absolviert. Dafür hat er statt der sonst üblichen Hupe eine funktionstüchtige Kanone, mit der Sie Gegenspieler über den Micro-Jordan schikken können; allerdings erwachen die Mitstreiter gleich danach wieder zu neuem Leben. Auch Extra-Gefährte, etwa Boot oder Hovercraft, fühlen sich in Sachen Fahrverhalten echt an. Während der Rennen können Sie Extra-Gegenstände aufnehmen. So sorgt eines der unscheinbaren Päckchen auf der Fahrbahn für eine Zange, mit der Sie davoneilende Gegner wieder an sich ziehen. Mit einem giftgrünen Flummi-Objekt stossen Sie störende Rivalen von der Tischkante. Dann wieder legen Sie mit einem anderen Extra Minen auf der Strecke ab oder plätten mit einem gewaltigen Hammer an der Fahrzeugspitze die Konkurrenz.



Ein Klaps mit dem gewaltigen Vorschlaghammer plättet die Konkurrenz nur kurz.



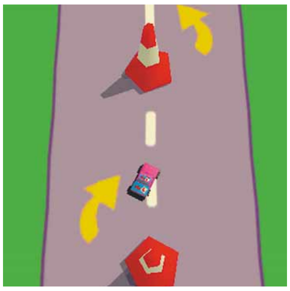
Diese Spielkarte wird auf dem Billardtisch als Schanze zweckentfremdet.

Rasen gegen Geister

Micro Machines V3 bietet fast ein Dutzend unterschiedliche Spielmodi. Als Solo-Fahrer treten Sie gegen einen oder drei computergesteuerte Gegner an. Im Mehrspieler-Modus fahren Sie mit bis zu acht Teilnehmern um Bestzeiten oder gegen einen aufgezeichneten Ghost, der selbständig vorher von Ihnen absolvierte Runden als dunkler Schatten wiederholt. Sowohl im Solo- wie im Multi-Modus gilt: Sie können auf spätere Kurse erst zugreifen, nachdem Sie als Einzelspieler in kurzen Kampagnen aus sechs Rennen stets auf einem der ersten beiden Plätze gelandet sind.

Spaß im Six-Pack

Als Neuerung läßt Micro Machines V3 bis zu sechs Spieler am gleichen PC antreten. Zwei Teilnehmer steuern mit der Tastatur, die restlichen schließen die Joypads zusammen. In diesem Modus fahren die Teilnehmer solange im Pulk, bis der letzte aus dem Bild gerät. Der Führende bekommt dann jeweils einen Punkt gutgeschrieben. Das funktioniert allerdings nur bei jeweils kompletter Ausstattung mit Microsofts Sidewinder-Pads oder einem Quartett aus Rage 3Ds von Thrustmaster. Gravis Gamepads lassen sich nur mit der Multiport-Gerätschaft des gleichen Herstellers miteinander verbinden. PS



Die Fahrschule macht Neulinge mit der Steuerung vertraut.

Peter Steinlechner



Maxi-Spaß für Multi-Piloten

Mit Vollgas um das gemischte Eis mit Sahne, geschickt im Blumenbeet geslidet oder mit Karacho über die Butterbrot-Schanze – das bietet nur Micro Machines V3. Zwar hat sich rein spielerisch gegenüber dem Vorgänger nichts Entscheidendes geändert, aber allein schon die schick designten Strecken lassen bei mir wieder das alte Micro-Fieber ausbrechen. Mit der Steuerung der automobilen Kleinteile ist den Entwicklern ebenfalls ein Mini-Meisterwerk gelungen. Die Karren fahren sich perfekt einfach, trotzdem schön glaubwürdig und lassen erfahrene Piloten locker mal Kunststücke machen.

Langweilige Computerfahrer

Solisten nutzen den Solomodus zum Üben, die etwas lieblose Pseudo-Kampagne kann mich nicht so richtig motivieren – zumal die Computerpiloten langweilig perfekt über die Kurse gurken und selten überraschen. Seine wahren Stärken spielt das Programm im Mehrspieler-Modus aus. Ein V3-Abend mit gut gelaunten Mitfahrern mutiert schnell zur abgedrehten Party.

Micro Machines V3

Genre: Actionspiel
Anspruch: Fortgeschrittene
Sprache: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Hersteller: Codemasters
System: Windows 95
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ca. 40 MByte
Spieler: Einer bis sechs (an einem PC), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Sehr gut

76% Spielspass

Spaßiges Fahrvergnügen für Multiplayer.

Kampf gegen KI und Koreaner

Spec Ops: Ranger Assault



Bemalte Gesichter, bunte Anzüge und lustige Hüte: Nein, wir sind nicht im Karneval, sondern bei einer Army-Spezialeinheit.

Jeder kennt die Bilder der muskulösen, kahlgeschorenen US-Soldaten, die sich im Trainingscamp durch den Matsch schinden. In **Spec Ops: Ranger Assault** führen Sie ein Zweierteam der US Rangers durch die Krisengebiete der Welt.

Weltpolizei USA

Gleich im ersten Einsatz bekommen Sie es mit dem alten Erzfeind des Coke-Landes zu tun: In Phase 1 müssen Sie ein Lager der russischen Eliteeinheit Speznaz zerstören, um dann im zweiten Abschnitt das Datenmodul eines US-Spionageflugzeugs herauszuholen. Ein Hubschrauber evakuiert die Truppen in der letzten Etappe. Auf diese Weise geht es nacheinander durch fünf Einsätze mit insgesamt 16 Levels. Da müssen Sie Gebäude sprengen, ein Ziel markieren oder einen Drogenbaron festnehmen. Ihre Tour geht von russischen Wäldern in die Berge Nordkoreas, nach Komlumbien, Honduras und Afghanistan.

Hightech-Soldaten

Vor jeder Etappe steht die Auswahl der Kämpfer an: Während der MG-Schütze im offenen Gelände seine Feuerkraft voll ausnutzen kann, hat der Späher im dichten Dschungel Kolumbiens bessere Überlebenschancen. Grenadiere knacken mit ihrem Werfer sogar Panzerwagen, der Scharfschütze dagegen erledigt Gegner aus sicherer Entfernung. Das Waffenarsenal reicht von der Maschinenpistole über Granaten bis zu Panzerminen. Manchmal finden sich sogar Extras wie eine kugelsichere Weste oder Medi-Packs.

Unblutiger Tod

Einen der beiden Ranger steuern Sie direkt aus der **Tomb Raider**-Perspektive, der andere folgt Ihnen und leistet Unterstützung. Bei Bedarf können Sie letzterem auch Befehle erteilen oder selbst in seine Haut schlüpfen. Trifft der Einsatztrupp auf Feindkräfte, zielt Ihr Soldat automatisch auf den nächsten Gegner. Trotz des martialischen Themas geht es angenehm unblutig zu: Auf dem digitalen Feld der Ehre lösen sich die Toten einfach in Luft auf. RS



Deckung! Wenn der T-72 anrollt, verkriecht sich selbst ein Ranger.

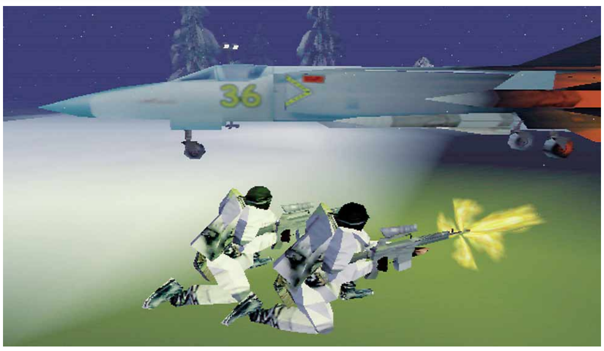
Rüdiger Steidle



Volle Deckung!

Wenn es um die Intelligenz der US-Soldaten wirklich so schlecht bestellt ist, dann gute Nacht, Amerika. Mein dummdösiger Kamerad hängt mit Vorliebe an Bäumen fest oder untersucht eine Baracke, die meine Sprengladung gleich hochjagen wird. Ständig muß ich ihn aus seiner mißlichen Lage befreien. Daß die Feinde sich ebenso dämlich anstellen, ist bei Drogendealern noch glaubwürdig, die Speznaz-Einheiten sollten aber besser trainiert sein.

Es gibt aber auch viel positives: Die Aufträge sind abwechslungsreich, das Waffenarsenal beachtlich, die Szenarien realistisch und spannend. Wenn ich im Häuserkampf geduckt durch die Gassen renne, kommt die Gefechtsatmosphäre voll rüber.



In Nordkorea zerstören Sie eine Staffel MiGs mit Sprengladungen.

Spec Ops: Ranger Assault

Genre:	3D-Action	Hersteller:	Zombie
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 55 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 (ohne 3Dfx) Pentium 133 (mit 3Dfx) 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte

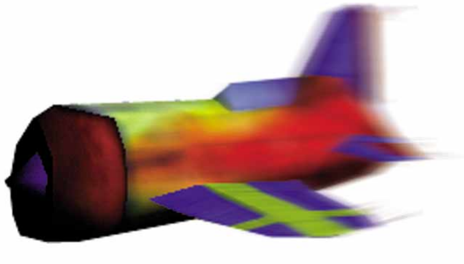
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

68% Spielspass

Taktische 3D-Action mit KI-Problemen.

Action-Kurvenjagd im Rennflieger

Plane Crazy



Es muß nicht immer Porsche sein: Ein spannendes Flugzeug-Rennen beweist, daß Spielspaß nicht an Rädern hängt.



Sin City ist die abwechslungsreichste, aber schwierigste Strecke.

Den Geschwindigkeitsrausch genießen PC-Rennfahrer meist auf Asphalt, im Wasser oder auf Sandpisten. Beim Action-Rennspiel **Plane Crazy** durchrasen Sie das vernachlässigte luftige Element in getunten Fantasie-Fliegern auf der Jagd nach Bestzeiten, Geld und Pokalen.



Im Dschungel durchfliegen Sie zerfallene Inka-Tempel.

Rekordjagd

Drei Spielarten stehen zur Auswahl: Wer den Rundenrekord jagen will, duelliert im Ghost-Modus den Pisten-Champion, der auf aufgezeichneter Bahn zum Ziel fliegt. Beim Kurzrennen rangeln acht Computerflieger oder menschliche Gegner um den ersten Platz. In der Meisterschaft durchfliegen Sie schließlich alle fünf Kurse nacheinander, wobei jeweils ein Platz auf dem Treppchen nötig ist, um weiterzukommen. Mit dem Preisgeld bringen Sie Ihre Maschine auf Vordermann. Motortuning, bessere Aerodynamik und Spezialzubehör stehen finanzkräftigen Piloten zur Auswahl, einen neuen Anstrich gibt's gratis. An das Zubehör gelangen Sie aber nicht nur mit prall gefülltem Geldbeutel, auch auf der Strecke lassen sich Powerups ergattern.

Explosive Extras

Ein Nitrobooster gibt kurze Zeit mehr Schub, Elektrowummen setzen Feindflieger außer Gefecht. Oft bekommen Sie selber ein Downgrade ab, werden langsamer oder bohren sich in die nächste Wand. Crashes sind zum Glück nicht »tödlich«, sondern nur zeitraubend. Das Design der fünf Kurse ist sehr abwechslungsreich. Mal geht es durch Canyons in die Wüste, mal in den dichten Dschungel, mitten durch Wasserfälle oder über glühende Lava. Der Nachtflug durch die neonblitzende **Sin City** ist einmalig schön, aber auch einmalig schwierig: Viele Hindernisse sind auch mit langer Übung kaum unbeschadet zu überstehen. Etwas unausgegoren ist auch die Akkustik: Während die tolle Hintergrundmusik genau paßt, nervt der Trainer mit motivierenden Kommentaren à la »Versuche, vorn zu bleiben«. Wirklich ein toller Vorschlag! RS

Rüdiger Steidle



Motivierende Rekordjagd

Anfangs war ich kurz davor, in den Joystick zu beißen: Die extrem langen Strecken lassen sich nur schwer einprägen. So knallt man im Dschungel auch beim zehnten Durchgang noch gegen Baumstümpfe, weil man im Polygon-Gewühl mal wieder den Überblick verloren hat. Mit dem Erfolg stellt sich der Hunger nach mehr ein, und die Sache beginnt doch noch Spaß zu machen: Eine schnellere Runde, ein besserer Motor, der Meistertitel.

Vor allem in der Ich-Perspektive kommt die Geschwindigkeit voll rüber: Den Steuerknüppel bis zum Brechen gezogen, entkomme ich gerade noch der Lava und gehe zum Sturzflug aufs Ziel über. Geschafft!

Plane Crazy

Genre:	Action-Rennspiel	Hersteller:	Europress
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 35 bis 85 MByte
Spieler:	Einer bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte	Pentium II 233 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Gut
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut



Ungewöhnliches Rennspiel mit tollen Strecken.

Starship Troopers für Flieger

Outwars

Sternensoldaten verhindern mit Jetpack und umfangreichem Waffenarsenal die Eroberungspläne bösartiger Außerirdischer.



Selbst in engen Tunnels greifen die widerlichen Kakerlaken vom fremden Stern an.

Eine gewaltige Alienflotte zieht durch das Universum, ständig auf der Suche nach neuen Futterquellen. Es kommt, wie es kommen muß: Eines Tages setzt der erste Außerirdische seinen Fuß auf einen kolonisierten Erdlings-Planeten, und schon hat die Menschheit einen intergalaktischen Krieg am Hals. Im Actionspiel **Outwars** kämpfen Sie als Elitesoldat gegen die Aliens. Die Biester marschieren meist in Rudeln durch die Levels, sehen aus wie mutierte Insekten und zerplatzen in einem gewaltigen Feuerball aus Eingeweiden und Schleim – schöne Grüße von den **Starship Troopers**.

Käfer-Grillparty

Wichtigster Ausrüstungsgegenstand ist das Jetpack. Mit dem handlichen Rucksack-Triebwerk fliegen Sie für kurze Zeit als Ein-Mann-Kampfhubschrauber durch die Gegend, danach müssen sich die Energievorräte wieder erholen. Ohne geschickten Einsatz des Apparats kommen Sie in den 26 Missionen nicht weit. Oft flug-hopsen Sie über unendliche Abgründe von Plattform zu Plattform, entfleuchen vor Kakerlaken-Trupps auf sichere Höhen oder schweben in tiefe Höhlensysteme hinab.

Käfer-Rösten macht in **Outwars** erst mit fortgeschrittenem Kriegswerkzeug Spaß. Der Standard-Laser ballert zwar unbegrenzt, taugt aber nur für Notsituationen. Vor Missionsbeginn können Sie deshalb statt der vorgegebenen Ausstattung Ihre individuelle Waffenkonfiguration zusammenstellen. Sie haben die Wahl zwischen insgesamt 16 Kampfgeräten wie Flammenwerfer oder Granaten.

Hungrige Alien-Horden

Nach ein paar harmlosen Trainingseinsätzen hat man es bald mit Horden von Außerirdischen zu tun. **Outwars** verlangt jedoch mehr als nur »immer feste druff«. Mal sollen Sie abgestürzte Raumschiffe finden und beschützen, mal unter Zeitdruck eine Insekten-Basis zerstören oder einen Ober-Alien ausschalten. PS



Derartige Höhen erreichen Sie nur kurz – dann geht die Energie aus.

Peter Steinlechner



Missionen mit viel Tiefgang

Gelegentlich wirkt Outwars wie der kleine Bruder von Mechwarrior: ähnlich inszenierte Einsätze (nur kürzer) und ein vergleichbares Ausstattungs-Menü (nur weniger umfangreich). Diese beiden Punkte sind dann auch das Beste an dem Spiel, insbesondere die abwechslungsreichen Missionen sorgen für Motivation.

Weniger gelungen sind leider Präsentation und Atmosphäre. So wirken die ach-so-bösen Außerirdischen fast ein bißchen lächerlich. Leicht nervig ist auch die Steuerung, da man nicht genau erkennen kann, wo die Spielfigur landet. Entsprechend oft stehe ich dann nicht auf einer sicheren Plattform, sondern stürze mit erschöpften Jetpack-Energievorräten mitten in einen Trupp lauernder Aliens.

Outwars

Genre:	Actionspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in V.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in V.)
Preis:	ca. 100 Mark	Festplatte:	ca. 15 bis 215 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Internet), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

66% Spielspass

Gute Missionen, durchwachsene Steuerung.

Mehr Hexenwerk für Action-Fans

Hexen 2
Portal of Praevus



Hexen 2 bewies, daß die id-Engine auch für Fantasy-Welten taugt. Jetzt geht das Action-Spektakel weiter.

Vor über acht Monaten sorgte Hexen 2 aufgrund damals exzellenter Grafiken sowie der gelungenen Mischung aus jeder Menge 3D-Actionkost und einem bißchen Rollenspiel für Furore. Die Missions-CD Portal of Praevus setzt da an, wo das Hauptprogramm aufhörte. Oberfiesling Eidolon ist besiegt, hinterließ aber viele böse Kräfte. Der schurkische Zauberer Praevus versucht, die dunklen Mächte zu kontrollieren – Sie sollen ihn davon abhalten. Diesmal dürfen Sie auch in die Haut der Demoness schlüpfen, die ausschließlich mit magischen Waffen wie Feuerstößen oder Energieblitzen kämpft.



Zwischen den Tibetaner-Tempeln gibt's immer wieder größere Innenhöfe.

Unter Eidolons Gruft

Portal of Praevus bietet zwei neue Hub-Systeme mit insgesamt 15 einzelnen Mini-Abschnitten. Mutig steigen Sie in die Tiefe und erkunden zuerst Eidolons unterirdische Höhlen und Katakomben. Dann kämpfen Sie sich durch vereiste Grotten und alte Tempel im fernen Tibet.

Gewaltige Monster

Die Mission-CD schickt zwei neue Monstertypen ins Gefecht. Die gewaltigen Gyagks schleudern aus der Ferne mit Kristallgeschossen, im Nahkampf zerreißen sie ihren Gegner mit unglaublicher Kraft in handliche Heldenstücke. Die Pentacles dagegen sind kleine, felsgraue Kreaturen, die sich wie Chamäleons im Schatten der Höhlenwände verstecken. Kommt ein Passant vorbei, stürzen sich die Biester mit scharfen Beißerchen auf ihr Opfer, explodieren dabei manchmal und regnen dann als glühende Lavaklumpen zur Erde. Die Rätsel sind etwas unkomplizierter als im Hauptprogramm. Sie müssen nur selten mit Gegenständen durch mehrere Abschnitte marschieren, meist finden Sie Problem und Lösung dicht beieinander. PS



Mal beige-, mal graugewandet greifen die gewaltigen Gyagks an.

Peter Steinlechner



Nur für echte Hexer

Eine Handvoll frischer Levels, magere zwei zusätzliche Monstertypen und nur eine weitere Spielfigur – Raven hat sich für Portal of Praevus nicht sonderlich ins Zeug gelegt. Immerhin bietet die Missions-CD einige wirklich interessant aufgebaute Levels. Anders als im Hauptprogramm darf ich mich auch mal in düsteren Türmen und tiefen Abgründen austoben. Allerdings sind die Räumlichkeiten wieder arg unübersichtlich angeordnet.

Alles in allem: Ein paar Tage lang ist Portal of Praevus spannend, aber gegen Missions-CDs vom Kaliber eines Mysteries of the Sith zieht es klar den Kürzeren.

Hexen 2 – Portal of Praevus

Genre:	3D-Action-Addon	Hersteller:	Raven Software
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 45 MByte

Spieler: Einer bis 16 (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ● Power VR ● Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 75 16 MByte RAM, 2fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 2fach CD 3D-Karte	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD 3D-Karte

Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

80% Spielspass

Sehr gute, aber zuwenige neue Levels.

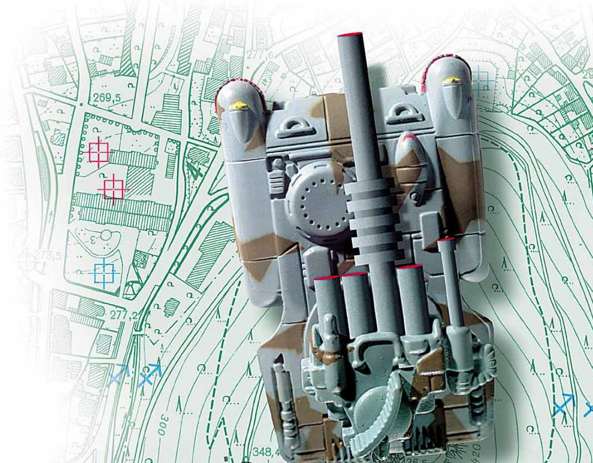
Strategie

Jörg Langer



StarCraft ist tatsächlich erschienen. Und das auch noch so zeitig für die aktuelle GameStar-Ausgabe, daß wir nicht nur eine ausführliche Lösung erstellen konnten. Es blieb uns auch genug Zeit, den Echtzeit-Knaller drei Wochen lang fast täglich mit drei bis sechs Leuten im Netzwerk zu spielen. Vor allem dort hat sich gezeigt: Die drei komplett unterschiedlichen, fast perfekt ausbalancierten Parteien machen die nur sehr bescheidenen Innovationen bei Technik und Grafik mehr als wett.

Ganz anders **Rebellion**. Daß sich LucasArts traut, diesen lahmen Schinken der **Harpoon**-Macher mit seinem berühmten **Star Wars**-Universum zu adeln, halte ich für einen schweren Fehler. **Star Wars** – das ist Action, Spannung, Specialeffects-Overkill. **Rebellion** bietet nur ödes Planetenverwalten und schwarze Spielspaß-Löcher.



Strategie

»Zum Erfolg führen hier taktisches Agieren (meist unter Zeitdruck), Ressourcen-Management und strategische Planung.« [Strategiespiele, Hexfeldtaktik, Aufbauspiele, Wirtschaftssimulationen, Denkspiele]

Strategie-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	StarCraft	Echtzeit-Strategie	NEU	90%
2	Civilization 2	Strategie	-	90%
3	Age of Empires	Echtzeit-Strategie	12/97	89%
4	Battlezone	3D-Strategie	4/98	89%
5	Anno 1602	Aufbau-Strategie	5/98	88%
6	Total Annihilation	Echtzeit-Strategie	11/97	88%
7	Command&Conquer Gold	Echtzeit-Strategie	-	88%
8	Alarmstufe Rot	Echtzeit-Strategie	-	87%
9	Incubation	Taktik	11/97	87%
10	Dark Omen	Echtzeit-Strategie	4/98	86%
11	Dark Reign	Echtzeit-Strategie	11/97	86%
12	Dungeon Keeper	Echtzeit-Strategie	-	86%
13	Master of Orion 2	Strategie	-	85%
14	Constructor	Aufbauspiel	10/97	85%
15	Lords of Magic	Strategie	1/98	85%
16	Demonworld	Taktik	10/97	84%
17	Siedler 2	Aufbauspiel	-	84%
18	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	11/97	83%
19	Pazifik Admiral	Taktik	10/97	83%
20	Panzer General 3D	Taktik	12/97	82%
21	Leviathan	Echtzeit-Strategie	11/97	81%
22	Worms 2	Taktik	11/97	80%
23	Myth	Echtzeit-Strategie	12/97	80%
24	Final Liberation	Taktik	12/97	79%
25	Imperialismus	Strategie	10/97	79%

Die 25 besten Strategie-, Echtzeit-, Aufbau-, Taktik- und Wirtschaftsspiele.

Inhalt



Astrale Dreifaltigkeit

StarCraft

Was lange währt, wird endlich gut: Drei Rassen zum Liebhaben, vorbildliche Instant-Spielbarkeit und taktische Langzeit-Tiefe machen Blizzards StarCraft zum neuen König der Strategiespiele.

Was Blizzard anpackt, scheint zu Gold zu werden: WarCraft 2 eroberte weltweit die meisten Strategen-Herzen, Diablo machte aus dem uralten Hack-Spielprinzip einen modernen Internet-Abräumer. Zuletzt verscherzten sich die kalifornischen Kultdesigner aber viele Sympathien, denn der seit fast drei Jahren angekündigte Weltraum-Erbe von WarCraft 2 wurde einfach nicht fertig. Jetzt endlich ist StarCraft draußen – und sieht auf den ersten Blick leicht veraltet aus. Doch unter dem etwas biederen Äußeren steckt ein ungeheuer spielbares Spektakel, das nicht nur die wichtigsten Elemente des Vorgängers wieder kredenzt, sondern in vielen Punkten deutlich verbessert wurde.

Facts

- 3 Solo-Kampagnen
- 30 Solo-Missionen
- 5 Veteranen-Einsätze
- 10 Multiplayer-Szenarios
- 47 Multiplayer-Karten

Killerkäfer – aber keine Bugs

Was StarCraft im Vergleich zu der Mehrzahl aller aktuellen Neuerscheinungen unseren ausführlichen Tests nach nicht hat, sind Bugs – anscheinend hat die lange Testphase was gebracht. Noch wichtiger war sie allerdings für das Austüfteln der Spielbalance. Denn Blizzards Weltraumrakete zieht mit gleich drei Völkern in die Schlacht, die variabler nicht sein könnten. Normalerweise variieren die Truppen verschiedener Echtzeit-Parteien zwar in Aussehen und einigen Kampfwerten, jedoch nicht in ihrer Funktion. Ganz anders beim neuen Blizzard-Titel: Die fleißigen Menschen unterscheiden sich deutlich von den ehrwürdigen Protoss, die wiederum kaum etwas mit den insektoi-



Wie ungerecht: Sofort nach Spielbeginn werden wir von gleich drei Zerg-Stämmen angegriffen. Für den PC ist die Karte sichtbar …



So voll wird's nur im finalen Endkampf einer Partie: Wir verteidigen unsere Protoss-Basis gegen die Zerg.



Marines und Protoss kämpfen gegen wütende lila Zerglings.

den Schlabber-Schleim-Aliens (kurz: Zerg) zu tun haben. Den großen Krieg zwischen diesen drei Rassen spielen Sie nach, indem Sie jede durch eine eigene Kampagne mit jeweils zehn Missionen führen. Wie vom Vorgänger gewohnt, steuern Sie auch sogenannte Helden, die teils bestimmte Aufgaben erfüllen, teils einfach nur am Leben bleiben müssen.

Totalitär & tot

Ein rühriges Völkchen sind sie schon, die Terraner: Sogar von der Erde verbannte Zwangskolonisten ziehen fernab der Heimat innerhalb kürzester Zeit ein schmuckes Vorzeige-Sternenreich hoch. Daß dessen Konföderation totalitäre Züge trägt, ruft bei den Kolonisten keinen größeren Protest hervor – einige hochgerüstete Schlachtkreuzer im Orbit mit mordlüsternen Space Marines an Bord wirken halt irgendwie sehr, ähem, beruhigend. Die wenigen Rebellen werden erbarmungslos gejagt, alles läuft gut für die Machthaber. Plötzlich taucht über der Welt Chau Sara eine Alien-Flotte auf und vernichtet jede einzelne Siedlung. Was die Terraner zunächst nicht wissen: Die Aggressoren gehören zum uralten Volk der Protoss und versuchen mit Brachialgewalt, die weitere Ausbreitung der Zerg zu verhindern. Diese Aliens gleichen stark den Monstern aus dem gleichnamigen Film. Vom mächtigen Overmind gesteuert, überfluten sie die Galaxis, um ihren Protoss-Erzfeinden und allen anderen Lebensformen zischelnd das Licht auszublasen.

Starker Truppen-Mix

Wie jede irdische Armee setzen die Terraner auf Fußsoldaten, die im Verband mit anderen Waffengattungen Erstaunliches leisten. Sie dürfen Bunker bauen und mit bis zu vier Marines besetzen. Die »Geister« genannten Elitekämpfer sind Scharfschützen und können Atomwaffen ins Ziel lasern. Menschliche Arbeiter sammeln ebenso fleißig Kristalle und Gas, wie Ihre Urahnen in WarCraft 2 Holz und Gold. Mit Belagerungspanzern und zweibeinigen Mechs versuchen sich die Menschen am Boden voranzukämpfen, doch ihre eigentliche Killereinheit ist der schwere Raumkreuzer. Von Explorer-Schiffen mit Schutzschilden versehen und von Tarnjägern eskortiert, beseitigt der Kreuzer per Yamato-Gun kleinere Gebäude eben-

Auf der CD: Cheat-programm, Video-Special



Die Briefings sind eher schlicht geraten.

Martin Deppe



Noch besser als erhofft

StarCraft übertrifft meine hohen Erwartungen. Spätestens nach der ersten Kampagne merkt man, wie verschieden die drei Rassen sind. Die Zergs sehen zwar aus wie Pizzas (Bodentruppen), Hamburger (Flieger) und Gyros-Pitas (Gebäude) – vermitteln aber dafür wirklich das Gefühl, ein Alienvolk zu führen. Trotz relativ weniger Einheitentypen bietet StarCraft durch die Kombination von Fähigkeiten, Upgrades und Armeestruktur enorm viele Taktiken.

Filmreife Story

Wieder einmal schafft es Blizzard, mit bescheidenen Mitteln eine tolle Story zu erzählen. Während manche Konkurrenten viel Aufwand in Intros stecken, aber im Spiel keine Atmosphäre hinkriegen, wachsen mir Kerrigan oder Duke mit ihren kernig-süffisanten Kommentaren richtig ans Herz. Da verzeihe ich sogar die gerade noch gute Grafik. Auch ein paar Animationssequenzen mehr hätten nicht geschadet. Und der Computergegner ist mir mangels Schwierigkeitsgrad-Einstellung im Solo-Spiel zu einfach. Trotz dieser Mankos hat sich StarCraft die Einser-Position in unseren Strategie-Charts redlich verdient.

Michael Galuschka



Drei Spiele in einem

Dickes Kompliment an Blizzard: StarCraft ist nach Jahren wieder das erste Spiel an der Echtzeit-Front, das mich als Gelegenheitsstrategen in seinen Bann gezogen hat. Dabei fällt es mir schwer, das Faszinosum mit harten Fakten zu begründen. Ganz im Gegenteil; wer mit Pfadfinder-Eifer auf die Suche nach Detailmängeln geht, findet davon mehr als genug. Doch erstaunlicherweise schmälern sie den Spielspaß nur im Promillebereich.

Letztendlich sind es die drei völlig verschiedenen Rassen, die StarCraft so einzigartig machen: Zwar habe ich das gleiche Spiel im Laufwerk wie meine Multiplayer-Kollegen, trotzdem trennen mich als glühenden Verfechter der Zerg-Power Welten von den arroganten Protoss und schwächlichen Terranern.

Im Tips-Teil: Mega-Lösung, Truppenliste

so leicht, wie typische »Wisch und weg«-Küchentücher riesige Saftpfützen. Als Menschen-General lassen Sie beschädigte Vehikel reparieren sowie Gebäude mit Anbauten ausstatten. Einige Installationen erheben sich auf Wunsch sogar in die Luft, um gemütlich näher an Rohstoffquellen heranzuschweben. Terraner verlassen sich gerne auf eine starke Verteidigung und flinke Vorstöße kombinierter Truppenteile.

Edelmütige Hightech-Ritter

Die Protoss tragen alle einen wiederaufladbaren Energieschild. Anstatt ein Gebäude umständlich zu bauen, teleportieren es die Arbeiterdrohnen herbei; sie müssen nur am Bauplatz mit den Fingern schnippen. Das Heranbeamen dauert zwar einige Zeit, doch die Drohne ist sofort wieder für andere Aufgaben frei. Allerdings darf nur im kreisrunden Einzuggsbereich von Energie-Pylonen gebaut werden. Die Protoss kombinieren starke Nahkämpfer und zaubernde Priester mit einer mächtigen Luftflotte. Eine Armada besteht aus mehreren Raumschiffträgern mit je bis zu acht Interceptor-Jagdfliegern, die während des Fluges gebaut werden. Scouts sind blitzschnelle Jagd-Raumer, und die Beobachter spüren getarnte Gegner auf. Komplettiert wird die Luftflotte durch die Arbiter, die eigene Einheiten unsichtbar machen und teleportieren. Durch vorsichtige Attacken sowie ständiges Wiederaufladen der Schilde versuchen die Protoss, ihre Verluste gering zu halten.



Hier sehen Sie gleich drei Zerg-Zaubersprüche in Aktion. Von links nach rechts: »Einfangen« (grün), »Dunkler Schwarm« (orange) und »Blutbad« (rote Lachen).



Objekte wie dieser Tempel dienen als reine Landschafts-Zierde.



20 eingegrabene Zerg warten darauf, daß die Scouts aus den Stasis-Feldern kommen.



Die raupenförmigen Räuber werden von Scouts gedeckt, während sie eine Feindbasis ausräuchern.

Aggressive Insekten

Ein ungewöhnlicheres Volk als die Zerg hat das Echtzeit-Genre noch nicht gesehen. Jeder Zerg-Schwarm besteht aus einer Brutstätte, um die ständig einige Larven herumkriechen. Diese Larven verpuppen sich auf Ihr Geheiß und krabbeln etwas später als Arbeiter oder Krieger aus dem Kokon. Ihre »Bauwerke« errichten die Zerg nicht mit Hammer und Meißel, stattdessen mutiert ein Arbeiter zur gewünschten »Konstruktion«. Das geht allerdings nur auf einem organischen Schleimteppich, der kreisförmig um sogenannte Kriecherkolonien wächst. Während die beiden anderen Rassen pro Kaserne oder Fabrik immer nur eine Kampfeinheit gleichzeitig ausbilden können, wandeln die Zerg direkt ihre Larven um. Sobald Sie durch mehrere Brutstätten entsprechend viele davon haben, können Sie zügig Massen von Kämpfern züchten. Noch dazu sind die Trup-

Jörg Langer



Vergeßt alle C&C-Clones

StarCraft hatte es bei mir nicht einfach: Nach so langer Zeit mit so wenigen technischen Neuerungen aufzukreuzen, ist ziemlich gewagt. Dann habe ich einfach drauflosgespielt. Und wollte nicht mehr aufhören.

Die eigentliche Innovation sind die drei Rassen. Anders als Orks und Menschen bei WarCraft 2 haben sie kaum Ähnlichkeiten, ob beim Bauen, beim Upgraden oder in der Schlacht. Auch das »Feeling« stimmt: Wenn einem zwölf Zerg-Bomber die Basis zerlegen, denkt man nicht in abstrakten Sätzen wie »Der Gegner attackiert«. Sondern vielmehr so: »Die widerlichen Ekel-Monster tun meinen armen Marines weh – Rache!« Absolut gleichstark sind die Parteien nicht; die Zerg sind leicht bevorteilt. Doch kein Echtzeit-Spiel kommt bei soviel Abwechslung so dicht an völlige Fairneß ran.

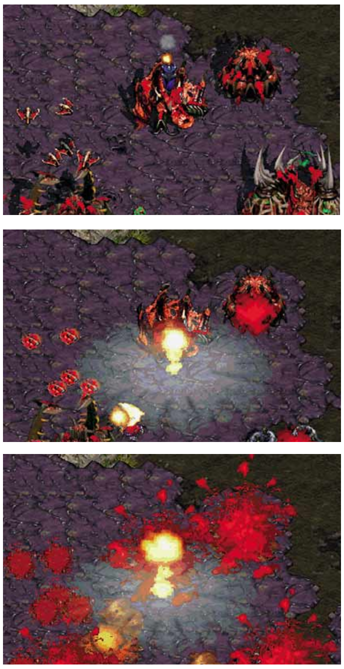
Belanglose Detailmängel

Kleine Schnitzer sind schon drin, zum Beispiel die von der Konkurrenz gewohnten halbblinden Wegfindungs-Routinen. Aber hinter manchem Nervdetail steckt auch Kalkül: Fabriken lassen sich so ungünstig plazieren, daß neue Panzer nicht herauskommen? Dann setzt man sie halt in Zukunft geschickter. Die Karten wirken eintönig und flach? Dafür gerät das Anwählen von Einheiten nicht zur Osterei-Suche. Zwar arten längere Gefechte immer in Massenschlachten aus, doch auch 12er-Trupps wollen mit Geschick befehligt werden. In den rund 30 Einheitentypen steckt mehr taktische Tiefe als in den weit über 100 von Total Annihilation.

StarCraft erfindet zwar technisch keine einzige Radkappe neu, reizt aber die etablierten Genre-Zutaten perfekt aus. Seit C&C 1 und Age of Empires hatte ich nicht mehr soviel Spaß mit einem Echtzeit-Spiel!



Die drei bläulichen Träger sind Halluzinationen – sie kämpfen nicht mit, ziehen aber trotzdem das gegnerische Feuer auf sich.



Eine terranische Rakete trifft ins Ziel und zerstört die halbe Zerg-Basis.

pen der Zerg am billigsten. Es verwundert nicht, daß ihre Taktiken mit wahren Fluten von Exoskelett-Kriegern zusammenhängen. Trotzdem verfügen auch die Zerg über Spezialeinheiten, die mit ihren »Zaubersprüchen« Gegner zum Platzen bringen, ihnen Parasiten einsetzen oder ihre Hitpoints schrumpfen lassen. Und zu allem Überfluß regenerieren sich verwundete Monster von selbst.

Viele Verbesserungen

Dem bewährten Spielprinzip von WarCraft 2 hat Blizzard für StarCraft diverse Neuerungen spendiert. So wurde die maximale Gruppengröße auf zwölf gesteigert. Der eigentliche Clou dabei: Diese Gruppenmitglieder erscheinen als kleine Umriß-Icons am unteren Bildrand. Bei Schäden verfärben sich mehr und mehr Stellen des Icons gelb und rot, so daß Sie immer wissen, wie es um ihre Truppen bestellt ist. Durch Klick auf's entsprechende Icon picken Sie sich mitten im Kampf eine besonders gefährdete Einheit heraus und schicken sie in Sicherheit. Wer möchte, kann mehrere Wegpunkte angeben, die allerdings (anders als in Dark Reign) auf dem Spielfeld weder sicht- noch editierbar sind. Befehlsketten zum Errichten mehrerer Gebäude hintereinander (à la T.A.) gibt es nicht. Die wohl wichtigste Verbesserung ist das seit KKND bekannte Stapeln von Rekrutierungswünschen. Bis zu fünf Einheiten lassen sich pro Menschen- oder Protoss-Fabrik in Auftrag geben.

Der Computergegner spielt Script- und Triggergesteuert, und kann unfairerweise immer die gesamte Karte sehen. Sonderlich fordernd agiert er nicht, wie in Alarmstufe Rot kommt er immer wieder an denselben Stellen mit den gleichen Einheiten an. Aufgrund des liebevollen Missionsdesigns macht StarCraft aber trotzdem auch im Solomodus viel Laune.

Upgrade-Strategie

Wie schon beim Vorgänger heißt das alles entscheidende Zauberwort Upgrade. Ob die Zerg ihre Brutstätte zum Schwarmstock ausbauen oder die Terraner für ihre Kommando-Trupps die Unsichtbarkeit erforschen, ohne die teuer mit Kristallen und Vespingas bezahlten Verbesserungen geht's nicht. Viele davon erhöhen die Panzerung oder Feuerkraft Ihrer Soldaten, andere spendieren ihnen Zaubersprüche wie »Psi-Sturm«, »Blutbad« oder »Teleportieren«. Die Zahlen sprechen für sich: Für die 33 Truppentypen existieren 65 Upgrades (viele davon zusätzlich in drei Stufen, etwa Schilde-1 bis Schilde-3), für die 39 Gebäude 10 Ausbauten. Deshalb sollten Sie gut überlegen, was sie wann verbessern wollen – für alle Updates bleibt selbst in langen Partien kaum Zeit.



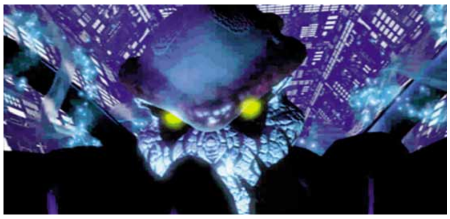
Eine starke Terraner-Armada nimmt eine Zerg-Brutstätte auseinander.



Unsere heldenhaften Zerg-Mutalisken setzen den fast chancenlosen Menschen-Soldaten kräftig zu.







Die Animationsszenen sind nur selten zu sehen und haben oft nichts mit der Handlung zu tun.

Weltall-Kreuzzug

Die Terraner-Kampagne ist die erste und einfachste, danach geht's mit den Zerg weiter, und zum Schluß kommen die Protoss-Missionen. Man kann auf Wunsch aber auch direkt mit der zweiten oder dritten Kampagne beginnen. In jedem Feldzug müssen Sie eine reine Indoor-Mission (ohne Basenbau) bestehen. Die sonstigen Einsatzziele sind sehr vielfältig. Da soll ein Zerg-Zerebrat getötet oder eine Stelle von bestimmten Einheiten besetzt werden, oder ein Held wartet auf seine Rettung. Nur die letzten zwei Schlachten jeder Solo-Kampagne arten zu Fleißaufgaben aus, bei denen die gesamte Karte von Feindfestungen übersät ist. Außer etwa drei Zwischenszenen pro Volk bleibt das Drumherum auf den Briefing-Screen begrenzt. Dort erklären ein bis vier Charaktere den nächsten Einsatz, wobei sich die Sprachausgabe nicht überspringen läßt. Außerdem quatschen die Helden auch während der Einsätze drauflos, wenn sich etwas besonderes ereignet.

Die Karten (in den Geschmacksrichtungen Dschungel, Ödland, Aschenwelt und All-Plattform) sind maximal 256 mal 256 Feldern groß. Das 2D-Kachelsystem bietet zwei Höhenstufen – von oben sieht man mehr. Ein Trupp, der von unten beschossen wird oder hinter einem Baum steht, wird nur mit einer 70%-Chance getroffen.

Multiplayer & Co

Seit unserem Multiplayer-Test in Ausgabe 3/98 wurden zwei Solo-Missionen sowie die Multiplayer-Kampagne gestrichen. Dafür sind fünf einzeln anwählbare Veteranen-Missionen hinzugekommen, in denen es richtig zur Sache geht. Pro Original-CD können zusätzlich sieben Spieler per Spawn-Installation antreten. Fürs kostenlose Battle.net braucht jeder eine eigene CD. Den mächtigen Editor, mit dem Sie komplexe Szenarien basteln können, haben wir bereits in der letzten Ausgabe vorgestellt. LA



Gegen die drei terranischen Kreuzer gehen die Protoss-Scouts ein.

StarCraft

Genre:	Echtzeit-Strategie	Hersteller:	Blizzard
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 75 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 4fach CD	Pentium 133 32 MByte, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

90% Spielspass

Die Referenz: vielseitig, perfekt designt und fair.

Starcraft im Multiplayer-Modus

Multi-Craft

Wenn sich Pulverdampf und Ozongeruch heftiger Solo-Schlachten verzogen haben, legt StarCraft im Mehrspieler-Modus erst so richtig los.

Wie bei den 3D-Shootern zeigt sich bei Echtzeit-Strategiespielen erst im Mehrspieler-Modus, ob die Designer Balance und Langzeit-Motivation hinbekommen haben. Multiplayer ist die große Stärke von StarCraft – nie waren drei Parteien so verschieden und doch ausgewogen. Dazu kommen noch elf Spielvarianten sowie etliche Szenarios.

Spieltyp-Varianten

Die elf Multiplayer-Varianten (»Spieltyp« beim Erstellen einer Partie) werden nirgends näher erklärt, sorgen aber für viel Abwechslung. Deshalb führen wir in unserer Tabelle jeden Spieltyp mit Siegbedingung auf. Beim Teamspiel startet jede Partei mit Arbeitern aller drei Rassen, die von bis zu vier Spielern gleichzeitig (!) befehligt werden. Kreise zeigen an, ob man selbst oder ein Kollege bestimmte Einheiten angewählt hat, oder sogar gleich mehrere Spieler. Unendliche Verwirrung ist garantiert, sofern Sie sich nicht auf Arbeitsteilung einigen – etwa »jeder steuert nur eine Rasse« oder »Martin kontrolliert die Arbeiter, Gunnar die Lufteinheiten und Mick die Bodentruppen«. Jede der drei Rassen benötigt ihren eigenen Support durch Pylonen, Overlords oder Versorgungsdepots.

Spieltypen	Siegbedingung
Nahkampf	ein Gegner ist besiegt, wenn er sein letztes Gebäude verliert – wer übrigbleibt, gewinnt
Alles erlaubt	wie Nahkampf, keine Allianzen möglich
Duell	wie Nahkampf, nur für zwei Spieler
Eroberung der Flagge	ein Gegner ist besiegt, wenn Sie seine Flagge mit einem Arbeiter klauen und bis zu Ihrem eigenen Signalfeld bringen
Gier	es gewinnt, wer die meisten Vorräte sammelt – der Führende wird immer angezeigt
Schlachtfest	es gewinnt, wer die meisten Einheiten zerstört – die Rangliste ist immer zu sehen
Sudden Death	wer eine beliebige Kommandozentrale (bzw. Bau oder Nexus) einbüßt, verliert
Karteneinst. benutzen	es gelten die Voreinstellungen und Siegbedingungen des Szenarios
Nahkampf im Team	wie Nahkampf, aber bis zu vier Spieler pro Partei, die sich die Einheiten teilen
Alles erlaubt im Team	wie Alles erlaubt, aber bis zu vier Spieler pro Partei; zwei bis vier Parteien
Flaggensieg im Team	wie Flaggensieg, aber bis zu vier Spieler pro Partei; zwei bis vier Parteien



Szene aus dem »Zoo Keeper«-Szenario: Gunnar (Zerg, rot) hat viel mehr Critter-Felle (links oben eingeblendet) erbeutet, deshalb greift Jörg (Terraner, gelb) in den letzten zwei Minuten seine Basis an.

Viele Szenarios funktionieren nur mit mehreren menschlichen Spielern. Die meisten davon sind eher als Gag zu verstehen, doch »Zoo Keeper« (wer sammelt in 30 Minuten die meisten Felle?) und »King of the Hill« (wer hat nach 30 Minuten die meisten Truppen auf einem »Hügel«?) fanden wir spaßig.

Das Battle.net

StarCraft ist voll auf den Blizzard-Service Battle.net ausgelegt. Aus dem Multiplayer-Menü heraus klinken Sie sich bei stehender Internet-Verbindung ein, um mit Strategen aus aller Welt zu chatten und zu spielen. Es gibt einige Besonderheiten, so besitzen Sie hier einen eigenen Login-Namen, und ihre Erfolge in den sogenannten Ladder-Games (Ranglistenspiele) werden gespeichert – erfolgreiche Spieler sind durch ihre »Abzeichen« leicht zu erkennen. Zum anderen sehen Sie neben den Benutzernamen farbige Balken. Je kürzer die Balken sind, desto besser ist die Verbindung dieses Spielers zum Battle.net. Für möglichst verzögerungsfreie Partien sollten Sie sich Gegner suchen, die eine gute Verbindung haben. Übrigens: Mit einer Spawn-Version von StarCraft kommen Sie nicht ins Battle.net.

GameStar-Ladder

Da es im Netzwerk-Modus keine automatische Ladder gibt, haben wir für unsere Redaktionsschlachten ein eigenes System entwickelt. Entscheidend ist die Plazierung nach dem Gesamt-Score auf dem Schirm des Gewinners (das ist derjenige, der als letzter übrigbleibt). Der Spieler mit dem Highscore (nicht zwingend der Gewinner!) erhält 10 Punkte. Für die weiteren Spieler gibt es Punkte nach folgender Formel: Score geteilt durch Highscore mal 10 (gerundet). Der Gewinner bekommt einen Extrapunkt, außerdem erhält jeder Spieler für jeden von ihm hinausgeworfenen Gegner (durch Zerstörung des letzten Gebäudes oder Raub der Flagge) einen weiteren Punkt. Gezählt werden nur Partien mit mindestens drei Teilnehmern.

Die abgebildete Vorsaison-Rangliste haben wir noch nach einem älteren System erstellt. In der neuen Rangliste führt gerade unser Frischling Gunnar – das können die alten Hasen natürlich nicht auf sich sitzen lassen... LA

GameStar-Ladder

Platz	Redakteur	Punkte
1.	Jörg	34
2.	Gunnar	26
3.	Mickl	21
4.	Martin	9
5.	Rüdi	8
6.	Peter	6

X-COM im Zweiten Weltkrieg

Soldiers at War

50 Amerikaner auf Europa-Trip erleben statt nettem Sightseeing hammerharte Gefechte – wir schreiben nämlich das Jahr 1944.



Mit dem Flammenwerfer stürmen wir eine »aufgeklappte« Lagerhalle.

Bei SSI mag man anscheinend **X-COM**. Das neue Taktikspiel **Soldiers at War** erinnert frappierend an die taktische UFO-Trilogie, läßt aber das gesamte wirtschaftliche Drumherum außer acht. Aus 50 individuellen Soldaten stellen Sie ein Zehner-Team zusammen, das hinter den deutschen Linien des Zweiten Weltkriegs antritt. Im Gegensatz zu **Commandos** oder **Jagged Alliance 2** findet dieser Miniaturkrieg strikt rundenbasiert statt.



Unsere Soldaten plündern eine Waffenkammer.

Sieben Ebenen

Ihre Einsatzorte sind isometrisch dargestellt. Truppenunterkünfte oder Bunkeranlagen »klappen auf«, sobald ein GI hineinmarschiert. Wie bei **X-COM** müssen Sie zwischen verschiedenen Höhenstufen umschalten, noch nicht erkundete Räume bleiben zunächst schwarz. Darunter leidet die liebevoll-detaillierte Grafik, weil Kettenfahrzeuge oder Mannschaftstransporter aus zwei Stockwerken bestehen und so teilweise »tranchiert« ausschauen. Draußen können Sie zumindest das Terrain jederzeit einsehen – nicht aber, wo die Verteidiger lauern. Ihre Kämpfer sind deshalb ständig auf der Hut und dem Bauch: Robben verschlingt zwar Bewegungspunkte, erleichtert aber das Zielen und Nicht-Entdecktwerden. Wenn ein Streiter genügend Aktionspunkte übrig hat und während der Feindrunde einen Gegner erblickt, dürfen Sie unterbrechen und auf das unvorsichtige Opfer feuern.

Panzerknacker

Panzer lassen sich erbeuten, um Granaten auf die Gegner zu schießen – fahren dürfen Sie die Ungetüme allerdings nicht. Die Kampagne umfaßt 15 lineare Missionen, in denen Sie V2-Raketen am Boden zerstören, Minengürtel aufspüren oder einen deutschen Überläufer herauspauken müssen – oft unter Einhaltung eines Rundenlimits. Jeden Einsatz gibt's auch als Einzelmission, hinzu kommen 50 Solo- und Multiplayer-Szenarios. In einigen dürfen Sie auch die deutschen Verteidiger spielen. MD

Martin Deppe



Wo bitte geht's zur Front?

Das größte Problem Ihrer Elite-GIs ist nicht der böse Feind, sondern die Steuerung. Bis man das umständliche Hin- und Herschalten zwischen den verschiedenen Höhenebenen kapiert hat, wäre jeder echte Krieg längst verloren. Der zweite dicke Knackpunkt liegt in der Transusigkeit Ihrer Streiter: Es dauert oft Sekunden, bis ein Soldat lostrabt. Außerdem fehlt eine vernünftige Vorab-Anzeige, wieviele Aktionspunkte am Bewegungsende noch übrigbleiben werden.

Doch sobald Sie die Bedienung beherrschen, schlüpfen die Qualitäten aus dem Tarnanzug. Vorsichtig robben Ihre Streiter unter jedem Fenster durch und geben sich gegenseitig Feuerschutz. Die Freude über ein erobertes Maschinengewehr wiegt so manchen Interface-Schnitzer wieder auf.

Soldiers at War

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	SSI
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 60 bis 220 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis vier (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte, 2fach CD	32 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD
Auflösung 640x480	Auflösung 800 x 600	Auflösung 1024 x 768

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

67% Spielspass

Schwerfällige Kommando-Taktik à la X-COM.

Krieg der Sterne für Strategen

Rebellion



Raumschiffe, Planeten und die berühmten Filmcharaktere aus Star Wars stehen unter Ihrem strategischem Kommando. Möge die Macht mit Ihnen sein!

Nach zahlreichen actionlastigen Spielen über den Krieg der Sterne will LucasArts nun mit Raumschlachten, Spezialmissionen und Planetenattacken auch die Strategen fesseln. In Rebellion spielen Sie entweder das Imperium oder die Allianz. Das Geschehen beginnt kurz nach der Zerbröselung des ersten Todessterns. Sie setzen nicht nur die beliebten Helden und Schurken der Saga ein, sondern auch neue Todessterne, X-Wings, TIE Fighter oder corellianische Korvetten. Mit Bodentruppen und diplomatischem Geschick überzeugen Sie die Bevölkerung einzelner Planeten von Ihrer Sache. Die Zeit schreitet dabei unerbittlich voran: Wenn Sie das Spiel anhalten, können Sie keine Befehle erteilen. Das Spieluniversum besteht aus zehn bis zwanzig Systemen, die jeweils zehn Planeten umfassen. Während die meisten Welten anfangs neutral sind, haben sich einige bereits auf Ihre Seite geschlagen. Lage, Loyalität und Rohstoffe der Planeten werden bei jedem Neustart anders verteilt, lediglich zwei liegen immer an der gleichen Position: Yavin (Rebellenbasis) und Coruscant (Imperium).



Lord Vader ist der ideale Flottenkommandant.

Jagd auf Lord Vader

Beide Parteien haben unterschiedliche Siegbedingungen. Als Imperialer müssen Sie Luke Skywalker und Rebellenchef Mon Mothma gefangennehmen sowie die geheime, mobile Basis der Allianz aufspüren und erobern. Als Rebell stehen Darth Vader und Kaiser Palpatine auf Ihrer Fahndungsliste, außerdem sollen Sie Coruscant besetzen.

Krieg der Fenster

Rebellion setzt voll auf Fenstertechnik im Windows-Stil.



Flotten und Charaktere verschieben Sie als simple Icons zwischen Planeten und Systemen.

Martin Deppe

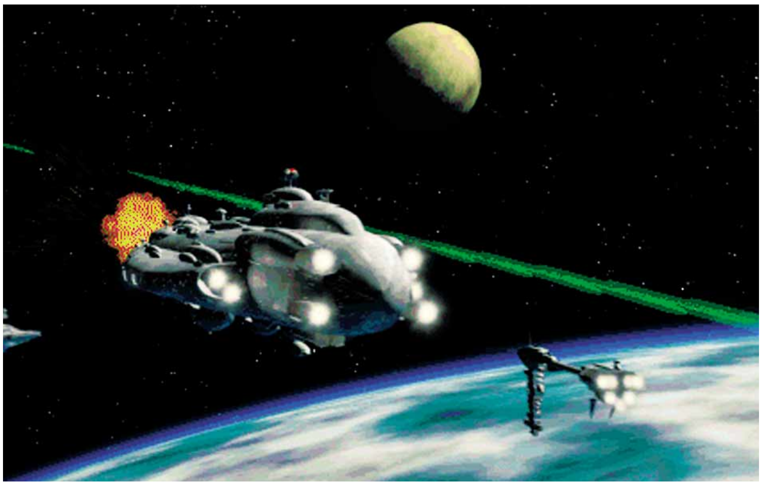


Star Wars für Buchhalter

LucasArts ist das Kunststück gelungen, das geniale Star-Wars-Universum zu einer tristen Iconschieberei zu verwursten. Der schlimmste Fehler: Flotten bewegen sich nicht sichtbar, statt dessen wird nur angezeigt, wann eine Armada einen Planeten erreicht – das hat schon Master of Orion besser gelöst.

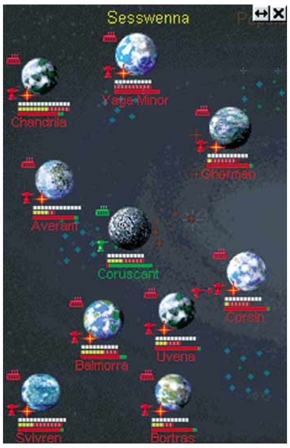
Öde Kartenspielereien

Rebellion spielt sich wie ein Brettspiel: Luke, Leia und Röcheltüte Vader setzen Sie als simple Ereigniskarten ein und hoffen, daß sie ihren Auftrag erfüllen. Schiffe werden wie Tabletop-Counter gestapelt und in Windows-Manier verschoben – da ist das Kopieren einer Diskette aufregender. Lediglich die Raumschlachten sind einigermaßen interessant, doch bis zwei dicke Flotten aufeinanderprallen, vergeht eine mehrstündige Klickorgie. Beinharte Fans mit viel Geduld können Rebellion vielleicht etwas abgewinnen – ich spiele lieber VGA-Planets. Das hat zwar einige Jahre auf dem Buckel, ist aber allemal spannender.



Die Zwischensequenzen sind zwar sehr gut, aber auch sehr selten.

Raumschiffe oder Spielfiguren verschieben Sie wie Icons per Hyperraum zu anderen Planeten. Mit der gleichen Technik stellen Sie Flotten aus Großraumern, Jägern und Bodentruppen zusammen. Sobald ein Konvoi oder Held in den Hyperraum gehüpft ist, können Sie ihm bis zu seiner Ankunft keine neuen Befehle erteilen. Die Bewegungen selbst werden nicht auf der Karte angezeigt, lediglich das Ende der Reise wird als Datum angegeben.



Die farbigen Balken geben die Loyalität der Planeten an.

Dadurch spielt sich **Rebellion** sehr unübersichtlich, denn wenn Sie eine Flotte über einer Welt abfangen wollen, können Sie nur hoffen, daß die Gejagten bei Ihrer Ankunft noch da sind.

Das Wirtschaftssystem ist äußerst simpel: Jeder Planet hat festgelegte Rohstoffvorkommen, die Sie durch Erzminen oder Fabriken abbauen und weiterverarbeiten. Die Metalle wandern in einen Pool, aus dem Sie frische Schiffe, Bodentruppen oder Werften finanzieren.

Flotten im Clinch

Sobald zwei verfeindete Flottillen aufeinandertreffen, schaltet **Rebellion** in den Taktikteil um. In einer zoom- und drehbaren 3D-Ansicht weisen Sie Ihren dicken Pötten, flinken Jägern und Bombern Angriffsziele zu. Die Schlacht läuft in Echtzeit ab, allerdings können Sie hier das Geschehen anhalten und neue Order erteilen. Feigerweise verdrückt sich der Computergegner oft in den Hyperraum, wenn er in der Unterzahl ist; nur mit speziellen Schiffen läßt sich seine Flucht vereiteln. Auf Wunsch wird der Ausgang des Gefechts auch automatisch berechnet. Nach dem Kampf reparieren sich Raumer selbst, solange sie sich nicht bewegen. Angriffe auf Planeten laufen weniger dramatisch ab, weil das Verhältnis von Angreifern, Landungs- und Bodentruppen oder planetaren Geschützen von vornherein programmintern verglichen wird. Und selbst das entfällt, wenn ein Todesstern eine Welt einfach von der Bild(schirm)fläche pustet.

Diplomatin Leia

Die 60 verschiedenen Charaktere spielen eine große Rolle. Beispielsweise beeinflußt Schneckenzöpfchen Leia die Bevölkerung eines Planeten besonders positiv, während Fusselwookie Chewbacca als begnadeter Spion gilt, aber kein diplomatisches Fettnäpfchen ausläßt. Sie können den Figuren 15 spezielle Aufträge zuweisen, darunter Sabotage, Entführung eines Gegenspielers oder Befreiungsaktionen für gefangene Kameraden. Schnöde Textfenster melden Erfolge oder Patzer, die zudem die Charakterwerte verändern. Luke, Leia oder Darth Vader nutzen zusätzlich die Macht, um gegnerische Figuren aufzuspüren, die sich auf dem gleichen Planeten tummeln.

C-3PO als Lehrer

Bei aller Strategie darf das **Star Wars**-Drumherum nicht fehlen: Goldjunge C-3PO erteilt Ihnen mit (englischer) Filmstimme kluge Ratschläge, auf Wunsch nimmt er auch Produktion oder Schiffsbau in seine Roboterhände. Ab und zu illustrieren neu zubereitete Zwischensequenzen besondere Ereignisse, und John Williams' Kult-Soundtrack liefert die stimmige Hintergrundmusik. **Rebellion** soll im Juni auch auf Deutsch erscheinen. MD



In dieser 3D-Schlacht greifen Rebellenjäger an.



Auf Yavin läuft die Produktion wie geschmiert.



Luke sollte einen Aufstand anzetteln – und ist gescheitert.

Rebellion

Genre:	Strategiespiel	Hersteller:	LucasArts
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 50 bis 150 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Modem, Netzwerk, Internet)

3D-Karten: O Direct 3D O 3Dfx O Power VR O Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte, 2fach CD	Pentium 133 32 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

58% Spielspass

Langatmiges Strategiespiel im Star-Wars-All.

Taktik für Blechmonster-Fans

Metalizer

Ein neues Taktikspiel eröffnet den Kampfroboter-Reigen. Haben die riesigen Metalizer gegen kommende Mechs und HERCs eine Chance?

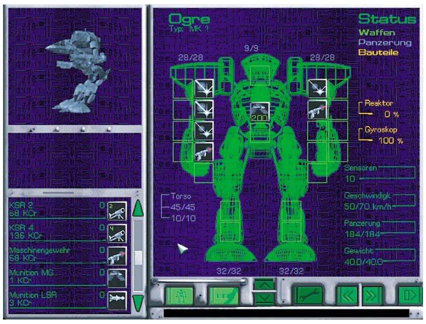


Unser Vierertrupp nimmt zwei feindliche Metalizer unter Feuer.

Sie heißen mal Mechs, mal HERCs und neuerdings Metalizer. Doch tödlich sind die stählernen Kampfroboter immer. Längere Zeit war es ruhig um die Blechkameraden, jetzt steht uns mit den Simulationen Mechwarrior 3 und Earthsiege 3 sowie den Taktikspielen Cyberstorm 2, Mech Commander und eben Metalizer eine wahre Welle bevor. In letzterem führen Sie einen Trupp aus bis zu vier der gleichnamigen, bemannten Kampfmaschinen durch Hexfeld-Schlachten.

Nur keine Hektik

In den Gefechten blicken Sie schräg von oben auf Ihre Metallbüchsen. Die stapfen in Echtzeit langsam durch schneebedeckte Ebenen oder grüne Wälder. Sie können das Spiel aber jederzeit per Tastendruck unterbrechen und neue Order erteilen. Feindmaschinen sichten Sie erst, wenn Ihre Stahlkumpel nahe genug herangekommen sind. Dann ist das Waffenmenü gefragt: Hier legen Sie fest, mit welchen Lasern, Raketenwerfern oder Maschinengewehren Sie aufs anvisierte Ziel feuern. Praktischerweise wird die Trefferwahrscheinlichkeit dabei gleich eingeblendet. Beim Schießen ist allerdings Vorsicht geboten: Vor allem die Laserwaffen lassen die Metalizer-Reaktoren schnell heißlaufen. Sobald eine kritische Temperatur erreicht wird, explodieren die Munitionsschächte, und innere Strukturen werden beschädigt.



In der Werkstatt modifizieren Sie Ihre Maschinen.

Gladiatorenkämpfe

Sie haben die Wahl zwischen einer Handvoll Instant-Szenarios und einer kompletten Kampagne. In der müssen Sie zunächst einige Arenakämpfe bestehen, um sich das nötige Kleingeld für frische Piloten und Metalizer zu verdienen. Erst wenn die Schaukämpfe bestanden sind, beginnt die eigentliche Kampagne mit ihren 30 Missionen. Meistens sollen Sie alle feindliche Robots vernichten, ab und zu ist eine Waldlichtung zu erreichen oder ein Gebäude zu erobern. Zwischen den Szenarios flicken Sie beschädigte Metalizer zusammen, rüsten die imposanten Riesenviecher um oder laden Munition nach. MD



Unsere tapferen Piloten verbessern ihre Charakterwerte in den Gefechten.

Martin Deppe



Mechs ohne Extras

Meine Metalizer stapfen ermüdend unspektakulär übers Schlachtfeld. Damit ist nicht nur die durchschnittliche Grafik gemeint: Greenwoods Taktikwerk bringt einfach keine neuen Ideen ins Spiel. Dafür fehlen aber auch die bekannten nicht – vom Ausrüsten der Kampfmaschinen über Rollenspiel-Anleihen bei den Piloten bis hin zum Schachern mit ständig knappen Credits.

Im Gefecht sind die Metalizer ziemlich langsam unterwegs. Sogar bei höchster Spielgeschwindigkeit dauert es ewig, bis vier Blechkameraden einige Felder weit marschieren. Einsteigern in die Mech-Szene kann ich Metalizer bedingt empfehlen: Die Steuerung ist schnell erlernt, und die Ausrüstung der Riesenroboter erfordert kein Mechanikstudium. Profis warten besser auf Dynamix' Cyberstorm 2 und Mech Commander von Microprose.

Metalizer

Genre:	Taktikspiel	Hersteller:	Greenwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	MS-DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 30 bis 120 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Netzwerk)		
3D-Karten:	○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
486 DX/100 16 MByte, 2fach CD	Pentium 120 16 MByte, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend



Einfache Mech-Taktik ohne Neuerungen.

Total Annihilation: Die Core-Offensive

Die Missions-CD zum Echtzeit-Hit.



Wegen des blaugrünen Säuresees müssen wir mit Fliegern angreifen.

Ein Echtzeit-Strategiespiel will ins Guiness-Buch der Rekorde. Total Annihilation: Die Core-Offensive puscht die Zahl der Truppen- und Gebäudetypen auf stolze 225. Die zwei neuen Kampagnen mit 25 Missionen sind deutlich schwerer als im Hauptprogramm. Schwebepanzer und Kampfflugzeuge werden immer wichtiger, weil Säureseen oder Lavameere an Fahrzeugen und Robotern knabbern. Mit einem Editor können Sie dreidimensionale Terrains für eigene Schlachten entwerfen. Einige Landkarten für Einzelmissionen sind sehr groß ausgefallen und fordern dementsprechend viel Prozessoren- und Speicherpower. MD

Martin Deppe

Finaler Overkill

Spätestens mit der Missions-CD erlaubt Total Annihilation riesige Massenschlachten, in denen kein Truppentyp zweimal vorkommt: Mit den 75 neuen Einheiten und Bauten wird das ohnehin schon rappelvolle Arsenal gewaltig aufgestockt. Fraglich ist nur, wer die noch alle unterscheiden soll. Wenn Sie Bombastschlachten mögen, sollten Sie sich das Addon zulegen; Freunde ausgeklügelter Strategien kommen jedoch etwas zu kurz.

Total Annihilation Missions-CD

Genre:	Echtzeit-Strategie-Addon	Hersteller:	Cavedog
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	ca. 60 oder 210 MByte

Spieler: Einer bis zwei (per Modem), bis zehn (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100	Pentium 166	Pentium 200
16 MByte, 2fach CD	32 MByte, 4fach CD	64 MByte, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Gut

87% Spielspass

Addon mit zig neuen Einheiten und Karten.

Sport

Michael Galuschka



Können Sie die französischen Fußball-Festwochen absolut nicht mehr erwarten? Dann habe ich das perfekte Appetithäppchen für Sie: EA Sports' **Frankreich 98 – die Fußball-WM** ließ mich nicht eher wieder ruhen, bis auch das Finale siegreich geschlagen war. Sollte auch nur eines der anderen Frankreich-Derivate annähernd so gut ausfallen, kann man mit der WM-Software-Ausbeute durchwegs zufrieden sein. Und das käme in der Kategorie »Versoftungen großer Sportereignisse« einem deutlichen Aufschwung gleich, nachdem Nagano 98 für PC-Spiele quasi nicht existent war.

Sprichwörtlich nach oben geht es auch mit **Monster Truck Madness 2**. Es vermag nicht nur mit einem originellen »King of the Hill«-Modus aufzuwarten, sondern beschert Microsoft im dritten Versuch zudem die erste gute Rennspiel-Wertung.



Sport-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	NHL 98	Sportspiel	11/97	92%
2	Grand Prix 2	Rennspiel	-	90%
3	F1 Racing Simulation	Rennspiel	01/98	89%
4	NHL 97	Sportspiel	-	89%
5	FIFA 98	Sportspiel	01/98	88%
6	Frankreich 98 – die WM	Sportspiel	NEU	88%
7	NBA Live 97	Sportspiel	-	86%
8	Links LS 98 Edition	Sportspiel	10/97	86%
9	World Wide Soccer	Sportspiel	10/97	83%
10	Anstoß 2	Manager	10/97	83%
11	Pro Pinball: Timeshock	Flipper	10/97	82%
12	Formel 1 Manager Pro	Manager	11/97	81%
13	Need for Speed 2 SE	Rennspiel	12/97	81%
14	PGA Tour Pro	Sportspiel	-	81%
15	Formel 1´97	Rennspiel	04/98	79%
16	Addiction Pinball	Flipper	03/98	79%
17	Bleifuss Rally	Rennspiel	01/98	79%
18	Balls of Steel	Flipper	02/98	78%
19	Virtual Pool 2	Billard	12/97	78%
20	Ultimate Race Pro	Rennspiel	02/98	77%
21	Touring Car Championship	Rennspiel	01/98	77%
22	Powerboat Racing	Rennspiel	03/98	76%
23	NBA Live 98	Sportspiel	01/98	76%
24	Monster Truck Madness 2	Rennspiel	NEU	76%
25	Moto Racer	Rennspiel	-	76%

Die 25 besten Sportspiele, Rennspiele, Manager und Flipper.

Sport

» Reicht vom Fußballspiel bis zum Formel-1-Rennen: Alles, was man auch im Sportfernsehen finden würde.«

[Mannschaftssportarten, 3D-Rennspiele mit realistischen Fahrzeugen, Fußballmanager, Flipper]

Inhalt

Tests

Fußball spielen statt WM glotzen

Frankreich 98
Die Fußball-WM



Knapp ein halbes Jahr nach der Qualifikation schiebt EA Sports nun das WM-Turnier selbst nach – und landet damit erneut einen Kantersieg.

Chipsproduzenten und Bierbrauer legen seit Monaten Sonderschichten ein, um im Juni dem Ansturm auf die Supermärkte der Republik gewachsen zu sein. Dann wird nämlich aus der wichtigsten Nebensache die allerwichtigste Sache der Welt überhaupt: die 16. Fußball-WM steht an, diesmal ausgetragen bei den französischen Nachbarn. Im riesigen Merchandising-Paket darf natürlich das offizielle PC-Spiel nicht fehlen. Langjährige Computer-Ballkünstler juckt es da erstmal unangenehm im Schußbein, waren die meisten Weltmeisterschafts-Kicks doch bislang Rasenmurks mit viel WM-tata und wenig dahinter. Aber die FIFA-Herren wurden weiser und haben die Lizenz diesmal an die Profis von EA Sports vergeben. Mit **Frankreich 98: Die Fußball-WM** können die Kanadier eine Art Serie vorweisen. Bereits vor einem halben Jahr nahmen sie mit dem überragenden **Fifa 98: Die WM-Qualifikation** Kurs auf Frankreich.

Facts

- WM-Lizenz
- 40 Nationalteams
- 16 klassische Teams
- 5 Spielmodi
- 3 Schwierigkeitsgrade



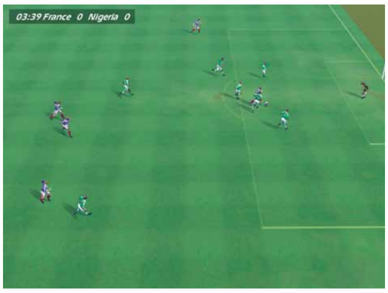
Brutal grätschende Verteidiger werden vom Schiri oft und gerne vorzeitig unter die Dusche geschickt.

Alte Engine mit frischen Details

Kein Wunder, daß **Frankreich 98: Die Fußball-WM** im wesentlichen auf **Fifa 98** zurückgreift. Das kam in punkto Spielbarkeit und 3D-Grafik der Perfektion nämlich schon recht nahe. Das zusätzliche halbe Jahr wurde von den Programmierern hauptsächlich für die Anpassung an das Großereignis genutzt. Sie renderten alle zehn Originalstadien in voller Schönheit und verpaßten den Teams bis hin zu den Hosenbändeln detailliert gestaltete Nationaltrikots. Toll gemachte Videos inklusive Maskottchen Footix stimmen vor einem Match auf den Veranstaltungsort ein. Weite-



Deutschland – Österreich unbeschleunigt: Auch ohne 3D-Karte macht der Alpenklassiker eine hervorragende Figur.



Beim Paßspiel ist man mit der übersichtlichen Turmkamera am besten bedient.



Riesig: Die Stadiongrafik Saint-Denis-Arena erreicht beeindruckende Dimensionen.



Das Finale von 1954 erstrahlt in authentischem Schwarzweiß.

res Feintuning wurde in die Animationen gesteckt. Spieler wärmen sich vor dem Match mit allerlei Lockerungsübungen auf und jubeln nach einem Treffer nun auch gemeinsam. Akustisch fallen besonders auf die jeweilige Nation abgestimmte Fangesänge auf. Allerdings ist den »Duitsländ«-Sprechchören und »Klünsmän«-Anfeuerungen ihr englischer Akzent deutlich anzuhören.



Der Taktikbildschirm ist im Vergleich zu Fifa 98 einfacher zu bedienen.

Weltmeisterschafts-Feeling pur

Nachdem Sie im Vorgänger **Fifa 98** erst die WM-Ausscheidung überstehen mußten, steigen Sie diesmal gleich mit einem der 32 qualifizierten Teams in das eigentliche Turnier ein. **Frankreich 98** gibt sich hierbei für EA-Sports-Verhältnisse erstaunlich unflexibel. WM-Luft dürfen nur die tatsächlich zugelassenen Teams schnuppern. Ansonsten stehen magere acht zusätzliche Nationalteams zur Verfügung, und das auch nur für ein einfaches Freundschaftsspiel. Sonstige Modi suchen Sie vergebens: Das obligatorische Training und ein kurzweiliges Elfmeterschießen sind noch drin, auf Liga und die umstrittene Halle muß man jedoch verzichten.

Alles unter Pad-Kontrolle

Das absolut Herausragende an **Frankreich 98** ist neben der umwerfend echt wirkenden Stadion-Atmosphäre die bis ins letzte Detail ausgeklügelte Steuerung. Wer sich bei bis zu zehn belegten Knöpfen erst einmal irritiert ins Konfigurationsmenü begibt, muß freilich den einzigen großen Makel des Programms wegstecken: Obwohl das Joypad nicht unbedingt ideal belegt ist, besteht keinerlei Möglichkeit, das Button-Layout zu ändern. Ohnehin wurden im Test nur zwei Pads wirklich mit der Vielfalt fertig: Das Gravis Gamepad Pro ist mit seinen zehn Knöpfen am besten für den einsamen Streiter geeignet, während die einfach zu verbindenden Sidewinder-Pads von Microsoft in einer geselligen Viererrunde den größten Spielkomfort bieten. Mit anderen Kicker-Fernsteuerungen wie Tastatur oder Analog-Stick gleicht Ihre Elf mehr einem aufgescheuchten Hühnerhaufen.



Die Schulterkamera liefert schöne Bilder, ist aber nur eingeschränkt spielbar.

Michael Galuschka



Geniales Fußball-Festival

Frankreich 98 ist auf dem PC ganz klar die bislang beste Umsetzung eines einzelnen sportlichen Großereignisses. Von der stimmungsvollen Vorstellung des Spielortes bis hin zu den Jubelszenen nach dem Abpfiff ist das WM-Feeling perfekt gelungen. Manche Stadiongrafik ist ein absoluter Traum – die von Fifa 98 übernommene 3D-Engine gehört meiner Meinung nach zum absolut Schönsten, was derzeit zu bewundern ist. Angenehm überrascht war ich, daß EA Sports sogar noch Raum für zarte spielerische Verbesserungen fand: Die Torhüter reagieren nun einen Tick intelligenter.

Abmagerungskur geglückt

Bei aller Güte: Ein paar Gegentreffer muß Frankreich 98 schon einstecken. So ist es mir unverständlich, warum erneut die Joypad-Konfiguration nicht veränderbar ist. Der Langzeitwert ist im Vergleich zu Fifa 98 außerdem leicht zurückgegangen, auf eine anständige Liga verzichte ich nur schweren Herzens. Aber sei's drum; man sollte jetzt schon eine Petition bei der Fifa einreichen, die Software-WM 2002 wieder an Electronic Arts zu vergeben.



Die Trikots wirken in Frankreich 98 immer ein wenig schmutzig.



Ein brasilianischer Ballzauberer führt einen der zahlreichen Tricks vor.

Tricks auf Knopfdruck

Theoretisch laufen die Akteure schon mit einem Zwei-Knopf-Pad passabel übers Spielfeld – Schießen, Passen und Grätschen sind damit immerhin möglich. Doch das ist auf Dauer nicht WM-tauglich, sondern reicht höchstens für die Regionalliga. Überlebenswichtige Spurts, gefühlvolle Lobs und elegante Dribblings gelingen nur mit einem erweiterten Knopfpotential. Mit gut geölten Fingergelenken sind dank komplizierter Buttonkombinationen auch allerlei zirkusreife Kabinettstückchen drin. Die (voraussichtlich) großen WM-Stars wie Ronaldo bekamen sogar charakteristische Spezialbewegungen verpaßt. Wer gerne zu faulen Tricks greift, kann eine Schwalbe vortäuschen. Passenderweise wurde hierzu eine Motion-Capture-Animation von Kunstflugweltmeister Andreas Möller verwendet. In der Abwehr sind die Möglichkeiten zwar nicht ganz so zahlreich. Mit einem Repertoire von simplen Rempler über saftige Grätschen bis hin zu vorsätzlicher Körperverletzung ist erfolgreiche Verteidigung aber beileibe kein Zufallsprodukt.

Klasse Klassiker

Als Belohnung für einen gewonnenen WM-Titel hatten die Designer eine geniale Idee: Sie reisen zurück in die WM-Historie und dürfen das Finale der ersten Weltmeisterschaft von 1930 nachspielen. Um die nostalgische Stimmung einzufangen, spielt sich das Geschehen wie im damaligen Fernsehen in Schwarzweiß ab, und statt eines modernen Plastik-Tangos treten die Akteure noch gegen handgenähtes Kuhleder. Für einen Sieg winkt als Bonus das Endspiel von 1934. So geht es weiter, bis auch die Geschichte des 94er Finales neu geschrieben wird. Die Detailverliebtheit der Programmier ist dabei einzigartig. Die Hosenmode ist der jeweiligen Zeit angepaßt und in den 70ern schmücken die Wangen der Spieler dicke Koteletten.

V2-Rakete

Leider läuft **Frankreich 98** trotz Voodoo-Karte auf einem Sockel-7-Rechner nicht immer flüssig. Idealerweise steht im heimischen Stadion ein Pentium-II-Rechner mit Voodoo-2-Board. Sie haben richtig gehört: Im Gegensatz zu **Fifa 98** gab es mit dieser Kombination keinerlei Probleme, aber viel Schwärmerei angesichts der gigantisch guten Grafik. Das Spielgeschehen wird übrigens wieder vom Duo Infernale Werner Hansch und Hans-Dieter Poschmann untermalt, deren Experten-Kommentare aber im wesentlichen die gleichen geblieben sind. MG



Manche Spieler nehmen sich die Nationalhymne sehr zu Herzen.



Die WM-Klassiker können Sie auch auf vereistem Boden nachspielen.

Rüdiger Steidle



Fast wie mittendrin

Die Ecke von Klinsman kommt etwas zu hoch rein. Drei Brasilianer verschätzen sich und plötzlich steht Bobic frei. Fallrückzieher! Mit Schmackes kracht das Leder unter die Latte und zappelt im Netz.

Von den Original-Fangesängen über das erboste Gestikulieren der Spieler bei Strafpappe bis hin zur pixelgenauen Snickers-Bandenwerbung: Frankreich 98 ist fast wie live dabei. Vor allem im Multiplayer-Modus steht eine PC-Partie einer echten Stadion-Begegnung spannungsmäßig in nichts nach. Wer bereits den Vorgänger besitzt, muß selber wissen, ob der WM-Modus Grund genug für eine Neuanschaffung ist. Alle anderen Computer-Kicker kommen um Frankreich 98 sowieso nicht herum.

Frankreich 98

Genre:	Fußball-Simulation	Hersteller:	EA Sports
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 10 bis 180 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC)

3D-Karten: ● Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD DirectX 5.0	Pentium 166 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II 266 MHz 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Sehr gut
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Sehr gut

88% Spielspass

Weltmeister-Fußball in Top-Form.

Auf Bigfoots Spuren

Monster Truck

Zwei Jahre ließ sich Microsoft Zeit, nun ist es endlich soweit: Die Monster Trucks rasen wieder über Schlammpisten.



Mit einem eleganten Sprung überholen Sie auf einen Schlag hartnäckige Konkurrenten.

Sie wiegen mehr als fünf Tonnen, rollen auf riesigen Gummireifen und walzen alles platt, was sich ihnen in den Weg stellt: Monster Trucks erfreuen sich seit ihrer Erfindung im Jahre 1974 vor allem in Amerika einer ungebremsten Beliebtheit. Und auch bei uns verfolgen Fans auf DSF die großen Events mit Bigfoot & Co. Bereits zum zweiten Mal läßt Sie Microsoft in Monster Truck Madness 2 hinter dem Lenkrad eines solchen Blechriesen Platz nehmen und den vollen Wahnsinn selbst erleben.

Krieg die Kurve

Gefährlich weit neigt sich unser Truck in der Kurve zur Seite. Vielleicht hätten wir doch näher am offiziellen Kurs bleiben sollen, doch wir haben uns für die extrem hügelige Abkürzung entschieden. Zum Glück konnten wir den Wagen gerade noch abfangen und damit dem Schicksal des auf dem Kopf liegenden Konkurrenten entgehen. Mit Vollgas beschleunigen wir auf die Gerade, erspähen die scharfe Rechtskurve etwas zu spät und brettern mitten in einen See. Na hoffentlich ist die Karre wenigstens wasserdicht.

Abseits der Wege

Die Rennen in Monster Truck Madness 2 unterscheiden sich grundlegend von denen in herkömmlichen Rennspielen. Normalerweise gilt es, die Ideallinie auf der Straße zu suchen und den Kurs möglichst nicht zu verlassen. Microsofts Querfeldein-Rennen kennen diese Beschränkungen nicht. Jeder Kurs wird zwar durch ein paar Checkpunkte abgesteckt, die Sie unbedingt passieren müssen. Welchen Weg Sie dazwischen einschlagen, bleibt aber allein Ihnen überlassen. Zwar existiert auf jedem der zwölf Kurse ein offizieller Track, aber der bietet nicht immer die optimale Streckenführung. Abkürzungen sind das Geheimnis, mit dem man



Im Hintergrund lauert Kollege Rüdiger schon auf unseren Truck.

Mick Schnelle



Fun mit Freunden

Monster Truck Madness 2 ist eines der wenigen Rennspiele, in dem die Computergegner mit denselben Problemen zu kämpfen haben, wie der Spieler. Es ist schön zu sehen, daß sich auch mal CPU-Vehikel überschlagen, oder eine Kurve nicht mehr rechtzeitig erwischt haben. Auch grafisch macht Monster Truck Madness 2 eine gute Figur.

Zahme Gegner

Allerdings sind die Computergegner auf allen drei Schwierigkeitsgraden nur am Anfang eines Rennens wirklich gefährlich. Haben Sie den ersten Pulk hinter sich gelassen, macht Ihnen keiner mehr den ersten Platz streitig. Trotzdem ist es toll, querfeldein und ohne Rücksicht auf Zäune oder Absperrungen kräftig auf die Tube zu drücken. Vor allem, wenn Sie mindestens drei menschliche Gegner auftreiben können, kommt Freude auf. Wegen des fehlenden Meisterschaftsmodus ist die Dauermotivation für Solospieler jedoch arg eingeschränkt. Wer gern zu mehreren Gas gibt, darf aber auf jeden Fall zugreifen.

Madness 2



Schwere Beschädigungen und Beulen können Sie den Fahrzeugen ansehen.

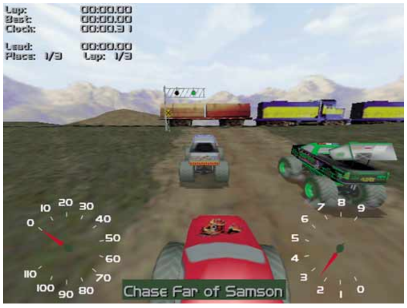
bei Monster Truck Madness 2 Rennen gewinnt. Allerdings gehen Sie dabei auch ein hohes Risiko ein. Denn abseits der vorgeschlagenen Pfade lauern Steilhänge, Abgründe und andere Widrigkeiten, die Ihren Truck locker auf den Kopf stellen können.

Alles reine Einstellungssache

Auch das Wetter kann Ihnen das Rennfahrerleben schwer machen. Regen, Nebel oder Schnee beeinflussen die Sichtweite und verändern teilweise die Fahrbahnverhältnisse nachhaltig. Deshalb sollten Sie Ihren Wagen vor jedem Rennen der jeweiligen Strecke und den gegebenen Umweltverhältnissen anpassen. Auf einen Klick spendieren Sie Ihren Reifen mehr Profil oder variieren die Härte der Gangschaltung. Per Übersetzungsverhältnis legen Sie fest, ob Ihnen das Beschleunigungsvermögen oder die Endgeschwindigkeit wichtiger ist. Ansonsten unterscheiden sich die zwanzig zur Wahl stehenden Fahrzeuge nur in der Optik. Fans finden Ihren geliebten Bigfoot in der aktuellen Variante wieder, und der Hollywood Hogan feiert seine Computer-Premiere.

Felsen und Särge

Für die 3D-Grafik von Monster Truck Madness 2 gilt das Gleiche wie beim Vorgänger: Ohne Beschleunigerkarte geht es zwar auch, doch erst mit einer Direct3D-kompatiblen Karte laufen die Rennen spielbar flüssig ab. Kleine optische Schmankerl lockern die mit schicken Texturen veredelten Berg- und Talpolygone auf. So kreuzen Bahngleise die Rennstrecke, weshalb Sie auf gelegentlich auftauchende Züge achten müssen. Außerdem rollen schon mal von Konkurrenten »weggestubste« Felsblöcke auf die Straße zurück, und auf der »Graveyard«-Strecke poltern Ihnen Särge entgegen.



Der Zug hält kurzzeitig das Rennfeld auf.

Ring-König

An einen Meisterschaftsmodus hat Microsoft leider nicht gedacht. Dafür verewigen Sie in einer Highscore-Liste Ihre Bestzeiten. Mit angegeben wird dabei, auf welchem der drei Schwierigkeitsgrade Sie Ihre Zeiten erreicht haben und gegen wie viele der bis zu sieben Konkurrenten Sie angetreten sind. Jeder Kurs kann auch mit Freunden über Modem, Internet oder Netzwerk befahren werden. Nur für mehrere Mitspieler gedacht sind drei spezielle Arenen, in denen Sie mit Ihrem Truck wie im Fernsehen als »King of the Ring« einen bestimmten Punkt solange wie möglich halten müssen. MIC



Den Konkurrenten hat es ganz schön umgehauen, hoffentlich finden wir einen Weg um ihn herum!

Monster Truck Madness 2

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Microsoft
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 360 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 (ohne 3D-Karte) Pentium 133 (mit 3D-Karte) 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte	Pentium II 233 32 MByte RAM, 6fach CD 3D-Karte

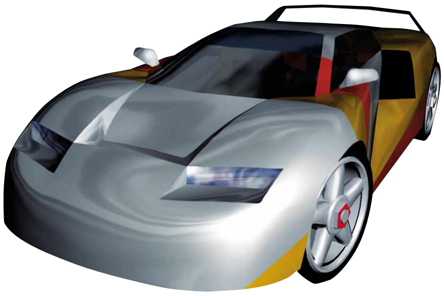
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

76% Spielspass

Monster-Offroad-Rennen für Gesellige.

Schick, auch ohne Bonbonfarben

Motorhead



Achtung, Verwechslungsgefahr! Motorhead ist kein Spiel zur berühmten Rockband, sondern ein rasanter Rennspielspaß.

Während der 16-Bit-Ära konnten Gremlins Rennspiele Erfolge feiern, allen voran die **Lotus**-Reihe. In **Motorhead** steuern Sie neun futuristische Renner über sechs Strecken. Zusätzlich zu Arcade-Features wie Zeitfahren, Ghost-Modus und Einzelrennen ist ein Liga-Modus integriert. Anfangs stehen nur zwei Kurse und drei Autos zur Wahl. Um aufzusteigen, müssen Sie in der Gesamtwertung den ersten oder zweiten Rang belegen. Dann geht es mit schnelleren Wagen über zwei neue Bahnen. Nach der dritten Liga und dem Endgegner winkt ein Super-Flitzer plus Bonusstrecke. Wird das Klassenziel dagegen nicht erreicht, steht der Abstieg an.



Auf einigen Strecken macht man weite Sprünge.

Schumi oder Schleicher

Per »Catch up«-Option passen sich die Computerpiloten Ihrer Fahrweise an. Wenn Sie zurückhängen, erhalten Sie die Chance, wieder aufzuholen. Andererseits bekommen Sie es mit entsprechend zähen Gegnern zu tun, wenn Sie selbst wie Schumi über die Piste brettern. In der Liga funktioniert das leider nicht. Selbst der niedrigste Level ist ein harter Brocken: Die Roboterfahrer machen nur selten Fehler. Wer auch mal ein Erfolgserlebnis haben möchte, kämpft gegen bis zu sieben menschliche Mitspieler.

Metallic-Lack

Motorhead hat einen ungewöhnlichen Look: Die Fahrzeuge wirken durch fehlende Texturen und spiegelndes Shading metallisch glänzend. Einen spartanischen Flair versprühen auch die Kurse. Sie rasen durch Großstädte sowie über Wüsten-Highways und Küstenautobahnen. Die späteren Strecken sind deutlich schöner und anspruchsvoller als die Einsteigerpisten. Perfekte Lensflares und leichtes »Verwischen« der Lichter läßt die Auto-Hatz schneller erscheinen. Auch auf einem Pentium 200 ohne 3D-Karte gleiten die Wagen mit allen Effekten flüssig über die Piste. Der Sound kann da nicht mithalten: Die Vehikel klingen eher nach Rasenmähern als nach zwölf Zylindern. RS



Schicke Lensflares und metallisches Glänzen der Autos verleihen Motorhead seinen eigenen Grafik-Stil selbst ohne 3D-Karte.

Rüdiger Steidle



Zwei Drittel Spaß

Zwar besagt ein Sprichwort, daß man sich das Beste bis zum Schluß aufheben sollte, aber müssen die ersten beiden Strecken so hausbacken sein? Wegen des hohen Schwierigkeitsgrads hätte ich fast nach dem ersten Drittel aufgegeben und dadurch die schönsten Kurse verpaßt. Warum gibt es in der Liga keine »Fairneß«-Option«?

Über die Grafik kann man streiten; mir gefällt die eigenwillige Abwechslung zum 3Dfx-Einheitsbrei. Optionsvielfalt und Turnier-Modus unterscheiden Motorhead wohltuend von typischen Arcade-Rennern. Trotzdem steuern sich die Wagen fast genauso gut wie die Bleifuss-Schlitten. Schade nur, daß statt hartem Motörhead-Sound nur Techno-Klänge ertönen.

Motorhead

Genre:	Rennspiel	Hersteller:	Gremlin
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 70 MByte
Spieler:	Einer bis zwei (Modem) bis acht (Netzwerk, Internet)		
3D-Karten:	● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition		

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 133 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 4fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Gut

72% Spielspass

Grafisch und spielerisch eine Abwechslung.

Tennis Manager

Müder Manager für Möchtegern-Tiriacs.



Kein Installationsbildschirm, sondern das trostlose Hauptmenü.

Es gibt durchaus interessante und spannende Sportmanager. Doch beim Stichwort Tennis Manager runzelt selbst der geneigte Fan spontan die Stirn: Was will man da schon groß managen? Aufpassen, daß sich der Zögling nicht an der hastig zu Gemüte geführten Milchschnitte verschluckt? Blackstar Multimedia versucht sich trotzdem am Thema – und scheitert kläglich. Furchtbar altbackenes Menügeklicke, das vor Schwächen und Fehlern nur so strotzt, läßt selbst den allerersten Bundesliga Manager wie ein programmtechnisches Wunderwerk erscheinen. Die leiseste Hoffnung auf ein wenig Qualität schwindet im Action-Teil, wenn man in einer grottigen Partie Tennis-Pong höchstpersönlich das Racket schwingen muß. MG

Michael Galuschka

Spiel, Satz – und weg damit!

Armes Tennisdeutschland. Ich glaube ernsthaft, daß der Tennis Manager als Lehrvideo zum Thema »99 Anfängerfehler in Wirtschaftssimulationen« bessere Chancen hätte. Diese digitale Filzlaus erreicht weder in puncto Grafik, Bedienung noch Spielbarkeit auch nur annähernd Vollpreisniveau.

Tennis Manager

Genre:	Tennis-Manager	Hersteller:	Blackstar Multimedia
Anspruch:	Einsteiger	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 50 Mark	Festplatte:	ca. 7 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/66	Pentium 90	Pentium 133
16 MByte RAM / 2fach CD	16 MByte RAM / 4fach CD	32 MByte RAM / 4fach CD
DirectX 3.0	DirectX 3.0	DirectX 3.0

Grafik	Mangelhaft
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Mangelhaft
Multiplayer	Nicht vorhanden



Stümperhafter, häßlicher Manager.

Simulationen

Michael Schnelle



Auf den ersten Blick wirkt die diesmalige Ausbeute an neuen Simulationen ein wenig kärglich. Gerade mal zwei Spiele stehen frisch in den Händlerregalen. Aber man sollte Qualität nicht gleich Quantität setzen. Mit **F-15** hat Jane's mal wieder die eigene Realismuslatte getoppt und den amerikanischen Kombiflieger mit bisher nicht gekannter Detailtreue in Szene gesetzt.

Und wenn Ihnen Landschlachten mehr liegen als Luftkämpfe, sollten Sie einen Blick auf **iPanzer 44** riskieren. Gute Spielbarkeit und historische Genauigkeit lassen über die grafischen Schwächen hinwegsehen. Die Wartezeit auf kommende Highlights wie **Comanche Gold** (siehe Exklusivdemo auf unserer CD) oder **Falcon 4** läßt sich damit jedenfalls locker überbrücken.



Simulationen

»3D-Spiele, bei denen komplexe Missionen und Technik im Vordergrund stehen.«

[Flugsimulationen, Mech-Spiele, U-Boot-Sims, 3D-Weltraumspiele]

Simulations-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Longbow 2	Flugsimulation	1/98	91%
2	Comanche 3	Flugsimulation	-	89%
3	Wing Commander 5	Weltraumspiel	2/98	86%
4	M1 Tank Platoon 2	Panzer-Sim	5/98	85%
5	Starfleet Academy	Weltraumspiel	11/97	85%
6	XvT: Balance of Power	Weltraumspiel	2/98	85%
7	F-22 Air Dominance Fighter	Flugsimulation	1/98	84%
8	F-22 Raptor	Flugsimulation	1/98	84%
9	Armored Fist 2	Panzer-Sim	12/97	84%
10	Nitro Riders	Simulation	5/98	84%
11	Schleichfahrt	U-Boot-Sim	-	84%
12	Hind	Flugsimulation	-	84%
13	Heavy Gear	Mechspiel	1/98	83%
14	I-War	Weltraumspiel	1/98	83%
15	Interstate '76	Simulation	10/97	83%
16	AH-64D Longbow	Flugsimulation	-	82%
17	The Darkening	Weltraumspiel	-	82%
18	Apache Longbow	Flugsimulation	-	81%
19	Mechwarrior 2: Mercenaries	Mech-Spiel	-	81%
20	US Navy Fighters '97	Flugsimulation	-	80%
21	ATF Gold	Flugsimulation	-	79%
22	F-16 Fighting Falcon	Flugsimulation	10/97	78%
23	Red Baron 2	Flugsimulation	2/98	78%
24	X-Wing vs. TIE Fighter	Weltraumspiel	-	78%
25	F-15	Flugsimulation	NEU	77%

Die 25 besten Simulationen, 3D-Weltraumspiele und Mech-Spiele.

Inhalt

Tests

Der Adler ist gestartet

F-15



Gleich zwei Raketen zischen knapp an unserer F-15 vorbei. Mit ein wenig Übung meistern Sie auch solch brenzlige Situationen.

Nach langen Jahren der Abwesenheit hebt die F-15 wieder auf dem PC ab. Realistischer denn je und vollgestopft mit militärischem Hightech-Equipment jeder Art erobert der Strike Eagle die krisengebeutelte Golfregion.

Wir jagen im Tiefflug der irakischen Chemieanlage entgegen. Die Maschine steuert sich extrem nervös, was nicht nur an den heftigen Bodenwinden liegt. Auch das Ungleichgewicht zwischen linker und rechter Flügelseite macht sich seit dem Abschuß der beiden Maverick-Raketen deutlich bemerkbar. Unser Ziel kommt in Reichweite und wir lösen unsere Bomben aus. Mit lautem Getöse detonieren die Dinger, dann erwischt uns die Druckwelle der Explosion. Das HUD fällt aus, die Maschine heult auf und wir stürzen ab: Bei aller Vorsicht haben wir die Mindestabwurfhöhe nicht beachtet.

Einsteigen leicht gemacht

Entwickler von Flugsimulationen wandeln ständig auf dem schmalen Grat zwischen prestigeträchtigem Realismus und Massenattraktivität Ihrer Spiele. Andy Hollis, Chefdesigner für die Jane's-Produkte bei Origin, ist in dieser Beziehung ein gebranntes Kind. Seine exzellente Vorzeige-Hubschraubersimulation **Longbow 2** verkaufte sich bislang trotz diverser Auszeichnungen (unter anderem einen GameStar für besonderen Realismus) nur mittelprächtig. Ein Grund dafür war, daß Einsteigern nur versteckt geholfen wurde.

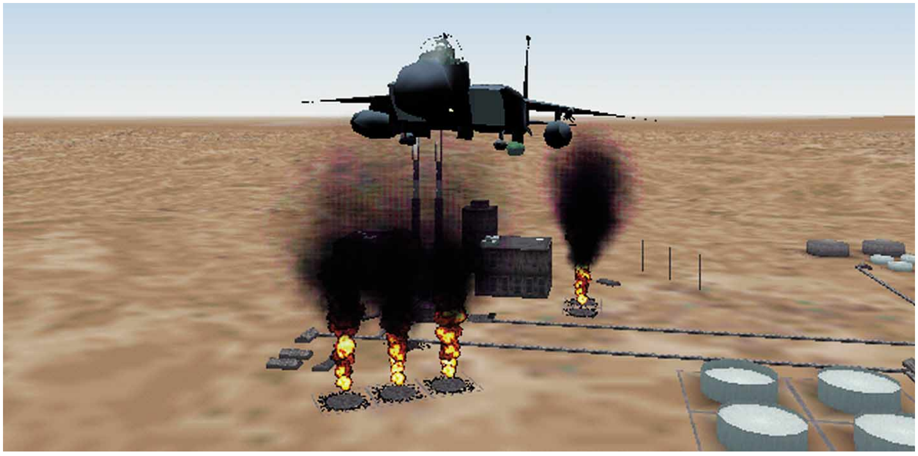
Für **F-15** hat Hollis dazu gelernt und neben dem normalen, dicken Manual ein spezielles Handbuch für Einsteiger entworfen. Auf wenigen Seiten werden auch ungeübte Piloten mit den wichtigsten Tasten und Anzeigen der F-15 vertraut gemacht. Das reicht völlig aus, um die Trainingsmissionen und die ersten paar Einsätze zu absolvieren.



Alle Schalter können Sie direkt mit der Maus bedienen.

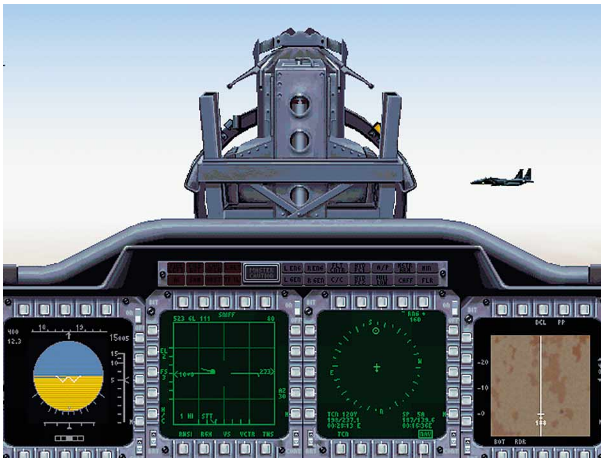
Zoff am Golf

Wenn Sie sich mit den Grundlagen der Fliegerei vertraut gemacht haben, erwarten Sie zwei Kampagnen im Mittleren Osten. Feldzug Nummer 1 versetzt Sie zurück in den Golfkrieg des Jahres 1990. Auf Seiten der Amerikaner bestreiten Sie zumeist Nachteinsätze gegen SCUD-Rampen, Nachschubdepots und andere militärische Einrichtungen des Irak. Die Weiten der Wüste halten noch einen weiteren Feind der westlichen Welt parat: Der Iran bläst im Jahr 2002 zum Großangriff und kann wieder mal nur durch die Weltpolizei USA gestoppt werden. Jetzt erwarten Sie auch ein paar Einsätze über dem Meer, bei denen Sie Bohrinseln und Tanker vor der anrückenden iranischen Kriegsflotte beschützen.



Saddam Husseins Chemiefabrik wird so schnell keine Kampfstoffe mehr produzieren.





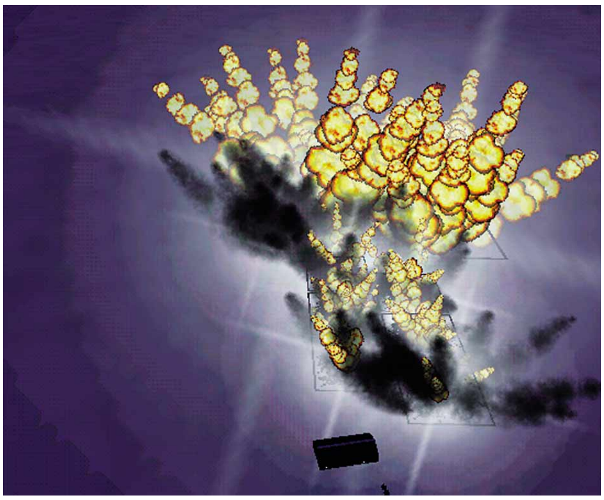
Bodenangriffe lassen sich auch vom Copilotensitz koordinieren.



Das fummelige Auftankmanöver überlassen Sie am besten dem Autopiloten.

Komplexes Radar

Die F-15 ist gleichzeitig ein Luftüberlegenheits-Jäger und ein Jagdbomber. Mit der aktuellen Variante E kämpfen Sie deshalb mal gegen feindliche Staffeln, mal (mit AGM-65-Raketen sowie MK-84-Bomben) gegen Bodenziele. Sofern Sie sich nicht im sicheren Einsteigermodus befinden, ist es am wichtigsten, sich dem Gegner möglichst unbemerkt zu nähern. Auf dem Weg ins Einsatzgebiet verlassen Sie sich auf die Angaben Ihrer AWACs-Aufklärungsflieger, damit Sie sich nicht durch Ihr eigenes Radar verraten. Für die exakte Zielbestimmung sind diese Daten jedoch zu ungenau. Deshalb kommt eine ganze Batterie bordeigener Radarmodi zum Einsatz. Über die Variation des Abtastwinkels, die Erstellung von elektronischen Radarkarten und unter Ausnutzung des TEWS (Tactical Electronic Warfare System) fassen Sie Gegner auf und weisen Sie Ihren Waffensystemen zu. Der eigentliche Abschuß ist dagegen nur noch Formsache.



Nach einem Volltreffer erhellen mehrere brennende Treibstofftanks die nächtliche Wüste mit farbenfrohen Lichteffekten.

Click & Shoot

Das Studium des dicken Expertenhandbuchs lohnt sich auch für Einsteiger. Erfahren Sie doch dort im Kleingedruckten, daß Sie die komplizierte Gegnererfassung auch gravierend vereinfachen können – zumindest dann, wenn Sie sich schon bis auf Sichtweite an Ihr Ziel herangearbeitet haben. Sobald sich der Feind in Ihr HUD verirrt, genügt ein Mausklick auf ihn, und er wird vollautomatisch zum Hauptziel erklärt. Alle im Piloten- und Copiloten-Cockpit abgebildeten Schalter sind interaktiv und können via Maus betätigt werden. Dadurch müssen Sie sich nur die Hälfte der bis zu 100 Tastaturkommandos merken. Als Gedankenstütze dient die beigelegte Tastenübersicht.

Rüdiger Steidle



F-Null-Acht-Fuffzehn

Mein Stahlvogel gleitet durch die Nacht, mein Gesicht blaß erhellt vom grünen Leuchten des HUD. Unter mir nichts als Sand, keine Dünen, keine Siedlung. Kurz vor dem vierten Wegpunkt gehe ich zum Zielanflug über. Ein kurzer Klick auf den Feuerknopf genügt, und die Raffinerie ist Geschichte.

Solide, aber nicht innovativ

Warum liegen Krisengebiete immer in Wüsten oder kargen Bergregionen? Bis auf ein, zwei Hügel und ein paar Fabriken ist die Landschaft von F-15 arg detailarm. Auch die Aufträge sind nur Standard: Keine Story hält die Missionen zusammen, es kommt nie zu überraschenden Wendungen oder Interaktion mit verbündeten Truppen. F-15 ist zwar ein grundsolider, sehr realistischer Flugsimulator, bietet aber leider nichts Neues.



Akrobatisch: Durch einen kleinen Bug fliegen manche Geschwaderkollegen schon mal ganze Missionen kopfüber.



Je nach Einsatz haben Sie bis zu sieben Flügelleute unter Ihrem Kommando.

Mick Schnelle



Realismus hui, Missionen pfui

Herzlichen Glückwunsch an Andy Hollis und sein Team für die beinahe perfekte Umsetzung des Flugverhaltens einer F-15 auf dem PC. In der höchsten Realismus-Stufe berücksichtigt das Programm sogar asymmetrische Beladungsverhältnisse und die daraus resultierenden Schwankungen in der Steuerung. Turbulenzen in Bodennähe machen den Strike Eagle zum nervösen Flattermann – ich war mehr als einmal dankbar für das ausgezeichnet arbeitende Terrain-Folge-Radar. Auch die optische Gestaltung der Flugzeuge ist mehr als gelungen.

Spaß für Experten

Schade, daß die Entwickler für die Landschaftsgrafik nicht den gleichen Aufwand betrieben haben. Unter meiner Maschine erstrecken sich meilenweit völlig flache und 3Dfx-gebügelte Texturen. Außerdem ist das Missionsdesign sehr durchschnittlich. Standardkost wie »Zerstöre die Landebahn von Flughafen XY« wechselt sich ab mit langweiligen Suchaktionen nach gegnerischen Schiffen, Fliegerstaffeln oder SCUD-Rampen. Von Dynamik innerhalb der Kampagnen fehlt jede Spur.

Im Expertenmodus hat mir F-15 dennoch Spaß gemacht. Einen Strike Eagle auf der höchsten Realismusstufe in der Luft zu halten und gleichzeitig kein Einsatzziel zu verpassen, ist beinahe eine Kunstform für sich. Wenn auch Sie sich für diese Form des Regler-Fetischismus erwärmen können, sind Sie bei Jane's F-15 richtig.

Flüssige Grafik

Sehr viele Einsätze spielen sich bei Nacht ab. Dadurch bleibt Ihnen der Blick auf die über große Strecken flache Landschaft erspart. Selbst die gelegentlich auftauchenden Städte bestehen weitgehend aus platten Texturen, die nur durch wenige 3D-Objekte aufgelockert werden. Am lächerlichsten wirken Bergketten, die allesamt erst sehr spät aufgebaut werden, und dabei scheinbar ineinander »fließen«. Dagegen sind die Flieger eine wahre Pracht: Vom Einheitenlogo bis hin zu den korrekt aufgehängten Waffen gibt es keinerlei Beanstandungen. Für Bastler geeignet ist der Missionsdesigner, mit dessen Hilfe Sie binnen einer Stunde neue Missionen erstellen. Das macht vor allem dann Sinn, wenn Sie mit bis zu sieben menschlichen Flügelmännern über Modem oder Netzwerk die Golfregion unsicher machen wollen.

Verkaufsversion fehlerhaft

In der Verkaufsfassung 1.02F von **F-15** treiben diverse Bugs ihr Unwesen. So läßt sich von Zeit zu Zeit der Autopilot nicht aktivieren. Auch die automatische Zielerfassung im Einsteiger-Modus verweigert bisweilen die Mitarbeit. Durch einen Neustart des Programms können Sie diese Probleme beheben. Für unfreiwillige Komik sorgt die zeitweilige Neigung einiger Flügelmänner, nur noch auf dem Kopf stehend zu fliegen. Weniger lustig ist, daß das Programm in der Mehrzahl der Missionen keine Erfolgsmeldung ausspuckt. Dadurch wissen Sie bis zur Nachbesprechung nie, ob Sie Ihre Ziele erreicht haben, oder ob noch ein weiterer Angriff nötig gewesen wäre. Außerdem stürzt das Programm gelegentlich ab. Ein Patch ist laut Herstellerangaben in Arbeit, den Sie bei Verfügbarkeit natürlich auf unserer CD finden werden. MIC



Auf dem Waffenscreen beladen Sie Ihre Staffel mit allem, was der Hightech-Keller zu bieten hat – hier eine Luft-Luft-Rakete.

F-15

Genre: Flugimulation
Hersteller: Origin
Anspruch: Fortgeschrittene, Profis
System: Windows 95
Sprache: Deutsch
Anleitung: Deutsch
Preis: ca. 100 Mark
Festplatte: ca. 35 bis 620 MByte
Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk, Internet)
3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 166 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte	Pentium II/233 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx-Karte

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

77% Spielspass

Realistische Simulation von der Stange.

Spielspaß statt Pixelpracht

iPanzer 44

Potthäßliche Panzer rattern in die Schlacht. Beweisen Sie sich als Kommandeur im 2. Weltkrieg an Ost- und Westfront.

Mit iM1A2 Abrams bewies Interactive Magic vor Jahresfrist, daß Spielspaß und Grafik nicht immer

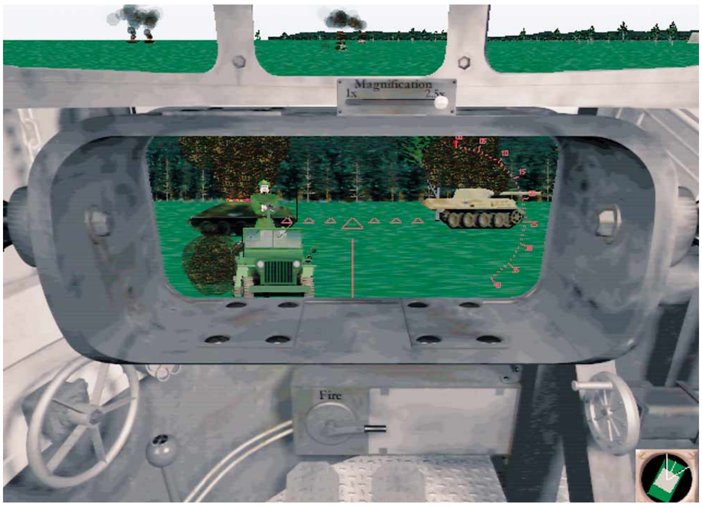


Grobtexturierte und kärglich animierte Panzer lassen an den Fähigkeiten der Grafiker zweifeln.

Hand in Hand gehen müssen. Spielerisch gab es nur wenig zu bemängeln, doch grafisch markierte die Panzersimulation den Tiefpunkt des Genres. iPanzer 44 führt die zweischneidige Tradition fort. Wahlweise mit amerikanischen Shermans, deutschen Panthern oder russischen T-34s kämpfen Sie im Zweiten Weltkrieg an der West- und Ostfront des Jahres 1944.

Packende Panzerschlachten

Wie schon beim Vorgänger sollten Sie sich auf gar keinen Fall von der Mickeroptik auf der Packung abschrecken lassen. Ansonsten entgehen Ihnen die beiden (mehrfach verzweigenden) Kampagnen, die mit spannenden Gefechten gespickt sind. Mal müssen Sie ein markiertes Gebiet auf Teufel komm raus halten, mal organisieren Sie einen blitzschnellen Vorstoß. Hilfreich sind dabei unterstützende Soldatentrupps, Panzer und Artillerieeinheiten, die Sie vor jeder Schlacht in begrenztem Maße »dazukaufen« können. Für gewöhnlich befehligen Sie Ihre Einheiten von einer 2D-Karte aus. Dank eingezeichneter Höhenzüge und dem nützlichen »Line of Sight«-Befehl können Sie jederzeit überprüfen, ob sich eine Einheit im Sicht- und Feuerbereich einer anderen befindet. Im Kampf sind Sie aber nicht auf die KI angewiesen. Auf Wunsch nehmen Sie auch selbst in einem Stahlkoloss Platz, um hartnäckigen Gegnern Saures zu geben.



Einmal im Visier, hat der Jeep keine Chance mehr.

Grafik anno ’44

Wenn Sie das erste Mal die Weiten der russischen Steppe oder die belgisch-französischen Waldgebiete erspähen, glauben Sie sich tatsächlich ins Jahr 1944 zurückversetzt. Die antiquierte Grafik wirkt länderübergreifend gleich gräuslich. Sämtliche Fahrzeuge sind nur spärlich animiert und zuckeln unansehnlich über Berg und Tal. Selbst hochgezüchtete 3D-Beschleunigerkarten können dem optischen Trauerspiel kein Ende bereiten. MIC

Mick Schnelle



Gut, trotz übler Grafik

iPanzer 44 gefällt mir nicht schlecht. Den Designern ist es gelungen, die komplexen Schlachten jederzeit übersichtlich und damit immer gut spielbar zu halten.

Von den Grafikern sollten sich die Entwickler aber schnellstmöglich trennen. Okay, das Gelände ist erheblich hügeliger geraten als in iM1A2 Abrams. Doch von der Konkurrenz M1 Tank Platoon 2 oder Armored Fist 2 trennen die schmucklose Ruckelorgie Welten. Letztlich zählt aber, daß iPanzer 44 trotz der unansehnlichen Optik Spaß macht – und das ist mir lieber als inhaltslose Grafikblender.

iPanzer 44

Genre:	Panzer-Simulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 85 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ● Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 100 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte	Pentium II 233 32 MByte RAM, 8fach CD Direct3D-Karte

Grafik	Mangelhaft
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

68% Spielspass

Gut spielbare, aber häßliche Panzer-Sim.

Aufgewärmter Raptorenflug

iF-22 Version 5.0

Sie fliegt und fliegt und kommt nicht so recht hoch. Kann die iF-22 in der neuesten Version dennoch die Konkurrenten vom Himmel holen?

Letzten Herbst eröffnete Interactive Magic mit iF-22 den Reigen der Raptor-Simulatoren. Hauptsächlich wegen grafischer Schwächen blieb dem Flieger aus »Wild« Bill Stealeys Stall jedoch der erhoffte Höhenflug verwehrt. Unter dem rekordverdächtig langen Titel iF-22 Version 5.0 Der F-22 Raptor Simulator legen die Entwickler nun eine verbesserte neue Fassung zum Vollpreis vor.

Weniger ist mehr

Die beiden Einsatzgebiete Bosnien und Ukraine befinden sich nun auf einer statt zwei CDs. Möglich wurde diese Sparmaßnahme durch ein neues Kompressionsverfahren, das so effektiv arbeitet, daß auch noch Platz für die Missions-CD Persischer Golf übrig geblieben ist. Praktischerweise hat sich auch gleichzeitig die Menge der Dateien, die auf die Festplatte kopiert werden, verringert. Mußten Sie bislang für alle drei Fluggebiete ein komplettes Gigabyte an Plattenspeicher einplanen, so reichen nun auch »bescheidene« 470 MByte. Dadurch lädt das Programm während des Fluges auch weniger Daten nach, weshalb die iF-22 auf kleineren Pentiums der 100 MHz-Klasse etwas flüssiger über die Landschaft düst.

Ein paar Detailverbesserungen

Das eigentliche Spiel haben die Entwickler nur wenig feingetunt. Die winzigen Änderungen am Kampagnengenerator werden Ihnen nur dann auffallen, wenn Sie häufig denselben Feldzug spielen. Denn ein neues System verhindert, daß sich Missionen allzu oft wiederholen. Eher kosmetischer Natur sind transparente Rauchfahnen und eine Handvoll neuer Zwischensequenzen. Das virtuelle Cockpit können Sie getrost sofort wieder vergessen, da in dieser Perspektive alle Instrumente fehlen. MIC



Auch das Szenario am Persischen Golf ist grafisch unspektakulär.

Mick Schnelle



Nur für Neukäufer

Ich finde es ja rührig, wie die iF-22-Entwickler nach und nach versuchen, fehlende Features der Original-Version nachzuliefern. In Form kostenloser Updates ist das auch ganz legitim. Die neue Version aber nur im Pack gegen den saftigen Aufpreis von 50 Mark anzubieten, ist alles andere als preiswert und kundenfreundlich.

Erstkäufer bekommen einen grafisch zwar unspektakulären, durch die spannenden Kampagnen aber spielerisch interessanten Flugsimulator. Gegen die übermächtige Konkurrenz von DID (F-22 ADF) und Novalogic (F-22 Raptor) kann er aber auch in der neuen Version nicht bestehen.



Ein paar neue Zwischensequenzen lockern iF-22 auf.

Update

Besitzer des alten iF-22 bekommen Version 5.0 gegen Einsendung von 50 Mark und der Original-CD an Interactive Magic, Postfach 5161 in 33279 Gütersloh.

iF-22 Version 5.0

Genre:	Flugsimulation	Hersteller:	Interactive Magic
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 90 Mark (Update 50 Mark)	Festplatte:	10 bis 470 MByte

Spieler: Einer bis zwei (Modem), bis acht (Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ● 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD 3Dfx

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Befriedigend

71% Spielspass

Grafisch mau, aber nette Kampagnen.

Adventures

Martin Deppe



Titanic und kein Ende: Im Radio trällert Céline Dion ständig über abgesoffene Liebe, und Zottel-Schönling Leonardo di Caprio schmachtet von sämtlichen Titelblättern einschlägiger Magazine. Die tragische Begegnung zwischen Luxusliner und Eisberg ist seit Camerons Kinohit schwer angesagt. Das scheint die Spiele-Industrie bereits vorher geahnt zu haben. Wie sonst erklärt es sich, daß ein dermaßen ödes Rendermachwerk wie **Starship Titanic** just zu diesem Zeitpunkt erscheint? Oder daß ein uraltes 08/15-Adventure namens **Titanic** plötzlich eingedeutscht in den Läden auftaucht und laut »Kauf mich!« schreit?

Da lobe ich mir glatt **Might and Magic 6**. Dessen Grafik stammt zwar auch von 1912, doch frustgestählte Profi-Rollenspieler werden lange Spaß damit haben.



Adventure-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Curse of Monkey Island	Adventure	1/98	**92%**
2	Tomb Raider 2	Action-Adventure	12/97	**89%**
3	Diablo	Rollenspiel	-	**88%**
4	Floyd	Adventure	12/97	**86%**
5	Fallout (deutsch)	Rollenspiel	5/98	**85%**
6	Lands of Lore 2	Rollenspiel	11/97	**85%**
7	Little Big Adventure 2	Action-Adventure	10/97	**85%**
8	Baphomets Fluch 2	Adventure	11/97	**84%**
9	Tomb Raider Dir. Cut	Action-Adventure	5/98	**82%**
10	Blade Runner	Adventure	1/98	**82%**
11	Toonstruck	Adventure	-	**81%**
12	Tex Murphy: Overseer	Adventure	4/98	**79%**
13	Battlespire	Rollenspiel	3/98	**78%**
14	Dark Earth	Action-Adventure	10/97	**78%**
15	Leisure Suit Larry 7	Adventure	-	**78%**
16	Zork: Großinquisitor	Adventure	-	**77%**
17	Shannara	Adventure	-	**77%**
18	Rätsel des Master Lu	Adventure	-	**77%**
19	The Dig	Adventure	-	**76%**
20	Space Bar	Adventure	10/97	**76%**
21	Journeyman Project 3	Adventure	2/98	**75%**
22	Oddworld	Action-Adventure	1/98	**75%**
23	Last Express	Adventure	-	**75%**
24	Atlantis	Adventure	-	**74%**
25	Might and Magic 6	Rollenspiel	NEU	**73%**

Die 25 besten Adventures, Action-Adventures und Rollenspiele.

Inhalt

Tests

Monster, Magier und dunkle Mächte

Might & Magic 6

The Mandate of Heaven

New World Computing hat bereits zum sechsten Mal eine Fantasy-Welt voller Magie, finsterer Gewölbe und strahlender Helden geschaffen. Profis erleben knallharte Abenteuer, die glatt für zwei Spiele ausreichen würden.

König Roland ist tot! Aus dem nicht ganz freiwilligen Ableben des gutmütigen Regenten von Enroth wollen gleich mehrere Parteien Kapital schlagen. Intrigante Mitglieder des Hofstaates setzen genauso wie eine teuflische Sekte alles daran, daß der designierte Erbe Nicolai niemals den Platz seines Vaters einnimmt. Doch zum Glück kann der kleine Prinz auf Ihre Hilfe zählen. Mit Macht und Magie setzen Sie alles daran, daß in Might & Magic 6 das königliche Mandate of Heaven zurück in die rechtmäßigen Hände gelangt.

Missionsflut

Alles beginnt in dem kleinen Dörfchen New Sorpigal, wo Sie einen Brief überbringen sollen. Diese gute Tat verschafft Ihnen sogleich einen neuen Auftrag. Doch damit treten Sie eine ganze Lawine los. Kaum klappern Sie die ersten Häuser und Geschäfte im Ort ab, da erhalten Sie im Minutentakt eine ganze Latte weiterer Missionen angeboten. Und ehe Sie das Wort Overkill buchstabiert haben, wartet ein gutes Dutzend Subquests auf ihre Erfüllung. Praktischerweise überschneiden sich einige Aufträge. So ist ein verlassener Tempel gleichzeitig Fundort eines wertvollen Kerzenhalters, das Gefängnis einer holden Maid und das Heim der zu tötenden Spinnenkönigin.



Größere Strecken legen Sie am besten mit dem Schiff zurück.

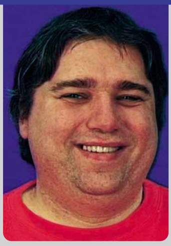
Helden mit Charakter

Wie gewohnt ziehen Sie auch im sechsten Teil der renommierten Serie mit einem Heldenquartett durch die Lande. Alle vier verdanken ihre Existenz einem komplexen Charaktergenerator und verfügen über sechs genreübliche Eigenschaften wie Stärke, Intelligenz oder Treffsicherheit. Daneben beherrscht jeder Recke vier Extraskills, die ihm beispielsweise Boni beim Schwertkampf, Öffnen von Schlössern oder Schachern mit Waren einbringen. Kreuz und quer über die Lande verstreut leben Lehrmei-



Unser Heldentrupp hat eine Horde Diebe überrascht. Unsere vier Verwundeten sind fast chancenlos gegen die Übermacht.

Mick Schnelle



Weniger wäre mehr

Might&Magic 6 ist eines dieser Rollenspiele, die Experten wieder auf Monate hinaus beschäftigen werden. Tonnenweise eklig schwer zu besiegende Monster und Subquests bis zum Abwinken bieten genügend Stoff für zwei Spiele.

Aber genau da liegt für mich der Hase im Pfeffer. Vor lauter Aufträgen habe ich das eigentliche Ziel sehr schnell aus den Augen verloren. Die Motivation, nächtelang permanent angreifende, riesige Monsterhorden zu plätten, nur um, mit einem Taschengeld abgespeist, weitere solche Missionen zu bekommen, verflüchtigte sich sehr schnell. Nichts gegen ausreichend Freiraum in Rollenspielen, aber eine etwas straffere Handlungsführung hätte Mandate of Heaven gut getan. Wenn Ihnen aber (als altem Fan der Reihe) eine spannende Storyline schnuppe und stetes Kämpfen Labsal ist, werden Sie mit Might&Magic 6 mehr als ausreichend bedient.

ster, die sie gegen Bezahlung in jedem Skill bis zur Perfektion unterrichten. Je nach zuvor ausgewählter Charakterklasse wie Ritter, Paladin oder Zauberer sind Ihre Jungs (oder Mädels) mehr oder minder magiebegabt und können im Laufe der Zeit neue Zaubersprüche lernen. Dazu (wie zum Ausbau aller anderen Fähigkeiten auch) sammeln Sie in Kämpfen Erfahrungspunkte, die Sie in Trainingscamps gegen höhere Fertigkeitsstufen eintauschen.



Aus sicherer Entfernung erledigen Sie auch besonders große Echsenwesen – wieso tapfer sein?

Monster & Magie

Bei der Erledigung Ihrer Verpflichtungen bewegen Sie sich in Echtzeit durch die 3D-Szenerie. Gleichzeitig wuseln etliche NPCs um Sie herum, die größtenteils gleich aussehen, aber alle gern zu einem kleinen Schwätzchen bereit sind. Mit ein wenig Glück rücken die Einwohner nicht nur mit ihrem Wissen heraus, sondern lassen sich auch als Gefährten auf Zeit anheuern. Und was wäre ein waschechtes Rollenspiel ohne Monster? Schon direkt am Anfang erspähen Sie die ersten Gegner. Per Knopfdruck schalten Sie in den Rundenmodus um und verschaffen sich so die nötige Ruhe, um die Kämpfe ohne Hektik abwickeln zu können. Auf Wunsch dürfen Sie die Gefechte aber auch in Echtzeit weiterlaufen lassen und sich der Gegner unter Zeitdruck erwehren. Mit Magie oder Fernwaffen erledigen Sie zudem viele Feinde schon lange, bevor diese an Sie herangekommen sind.

Komplexe Gewölbe

Bereits seit 1988 verfügen New World Computings Rollenspiele über Automapping. Deshalb ist es kein Wunder, daß auch in **Mandate of Heaven** ein digitaler Geselle fleißig von jedem Dungeon und jeder Ortschaft eine Karte anfertigt. Gut so, denn manche Gewölbe sind extrem verschachtelt aufgebaut und würden jedem **Descent**-Level zur Ehre gereichen. Unterstützend dazu können Sie den Zauberspruch Wizards Eye einsetzen, der Ihnen auf einen Schlag die Position anwesender Feinde, versteckter Schätze und verborgener Schalter zeigt. Leider dürfen Sie weder eigene Eintragungen in die Pläne machen, noch markiert das Programm automatisch wichtige Bereiche. Dadurch verlieren vor allem die Karten der Oberwelt schnell an Wert.



In allen Städten gibt es sehr viel mehr Aufträge, als Sie erledigen können.

Effektvoller Zauber

Grafisch gehörte die **Might &Magic**-Reihe noch nie zu den Vorreitern. Auch Teil 6 bildet da keine Ausnahme. Die biedere 3D-Optik wäre vor zwei Jahren schon veraltet gewesen, heutigen Maßstäben genügt sie kaum noch. Ganze Landstriche bestehen aus immer denselben Texturen, die Monster sind spärlich und wenig glaubhaft animiert. Lediglich die Effekte der zahllosen Zauber sind sehr nett gelungen. Aber vielleicht sorgt ja ein Patch mit 3D-Unterstützung für Abhilfe. MIC



Unsere grünberockte Amazone ist mit ihrem Waffenarsenal und dem schicken Käppie bestens gerüstet.

Might & Magic VI

Genre:	Rollenspiel	Hersteller:	New World Computing
Anspruch:	Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 200 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Minimum	Standard	Optimum
Pentium 90 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 200 MMX 32 MByte RAM, 8fach CD

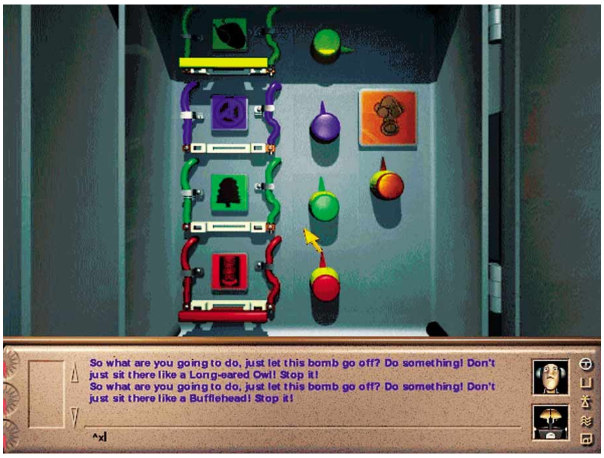
Grafik	Ausreichend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Befriedigend
Spieltiefe	Sehr gut
Multiplayer	Nicht vorhanden

73% Spielspass

Solides Rollenspiel klassischer Bauart.

Starship Titanic

Douglas Adams ohne jeden Humor.



Durch dieses Schalter-Rätsel gelangen Sie an den Zentral-Computer.

Eines schönen Abends kracht ein Raumschiff mit dem bezeichnenden Namen Titanic in Ihre Wohnung und entführt Sie auf eine interstellare Reise. Um zur Erde zurückzukehren, müssen Sie in die erste Klasse gelangen und den Hauptcomputer reparieren. Dazu wandeln Sie auf vorberechneten Bahnen durch ein ödes Render-Adventure, lösen einfallslose Schalter-Puzzles und unterhalten sich via Text-Parser mit psychotischen Robotern. Allerdings bekommt man meistens nur schlechte Witze statt sinnvoller Orientierungshilfen. Zwar wirbt **Starship Titanic** mit dem Namen des Sciencefiction-Humoristen Douglas Adams, ist aber in Sachen Spielspaß eher zum Heulen. RS

Rüdiger Steidle

Spielspaß-Untergang

Motivationslos klicke ich mich durch entvölkerte Gänge und besichtige das nett gerenderte Interieur. In einer Wandnische entdecke ich drei Hebel – ein weiteres langweiliges Kombinations-Puzzle. Starship Titanic ist monoton und ohne Besonderheiten. Einzig der Chat-Parser konnte mich eine Weile bei Laune halten, wurde aber schnell langweilig, da sich die Antworten bald wiederholen.

Starship Titanic

Genre:	Adventure	Hersteller:	Activision
Anspruch:	Fortgeschrittene	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)	Anleitung:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Preis:	ca. 80 Mark	Festplatte:	ca. 160 MByte bis 1,3 GByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 100 16 MByte RAM, 4fach CD	Pentium 133 16 MByte RAM, 8fach CD	Pentium 166 32 MByte RAM, 8fach CD

Grafik	Ausreichend
Sound	Ausreichend
Bedienung	Mangelhaft
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

31% Spielspass

Innovationsloses Render-Adventure.



Belle Star, Zauberlehrling.

DER SIEBTE MONAT

Ultima Online Tagebuch

Kommt der Euro-Server? Belle Star rüstet sich schon mal für die große Demo.

Die von einigen UO-Spielern gegen Origin angestrengte Klage erregt in den USA inzwischen zunehmend Aufsehen. Sie hebt vor allem darauf ab, daß Origin mit 24-Stunden-Verfügbarkeit des

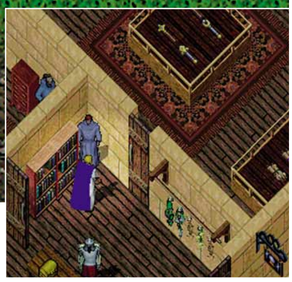


Das Skelett zeigt sich wenig beeindruckt, als Belle Star ihm das Zauberbuch um die Ohren haut.

Spiels wirbt, die nicht gewährleistet sei. Bis alle Probleme behoben seien, solle Origin auf die Monatsgebühr verzichten, verlangen die Kläger.

Währenddessen formiert sich die europäische UO-Fangemeinde. Neben einer Petition, die bereits 3.500 Unterschriften tragen soll, organisiert sie am Wochenende vom 9./10. Mai Avatar-Demos für einen eigenen Server in Europa. Gerüchte deuten sogar darauf hin, daß diesen Anstrengungen in absehbarer Zeit Erfolg beschieden sein könnte.

Und noch eine gute Nachricht für alle, die UO ohne Kreditkarte spielen wollen. Ab sofort sind Game-Time-



Die Magierausbildung erweist sich als ziemlich teurer Spaß.

Gutscheine, die den UO-Account für 90 Tage freischalten, auch per Money Order zu beziehen, allerdings zu saftigen Preisen: 29,85 US-Dollar plus 10,99 US-Dollar Versandkosten, somit fast 20 Mark mehr, als Kreditkartenbenutzer für den gleichen Zeitraum zahlen. Die genauen Angaben gibt's unter http://www.owo.com/shop/uogame.html im Internet.

Belle Star's Diary

Die schwarze Kunst

Bisher habe ich mich immer sorgfältig gehütet, mit den Mächten der schwarzen Kunst in Berührung zu kommen. Doch nach allem, was ich mit Gerrick und Surion erlebt hatte, erschien mir die Magie in einem veränderten Licht. Mit Vorsicht und dem nötigen Wissen angewandt, kann sie wohl wertvoller sein als schwere Rüstungen und unhandliche Waffen. Doch wie lernt man zaubern? Einfach in der Luft herumfuchteln und unverständliche Worte murmeln genügt nicht, das fand ich schnell heraus. Ich suchte also für den Anfang einen der bekannteren Hexenmeister von Trinsic auf und bezahlte ihm einen Batzen Gold für einige Stunden Unterricht, ein paar Schriftrollen und einen Beutel voller Reagenzien.

In Mani

Neben einigen Sprüchen des ersten Zirkels lehrte mein Meister mich auch, daß die Anwendung der meisten Zaubersprüche innerhalb der Stadtmauern streng verboten ist. Deshalb wollte ich mir als nächstes einen ruhigen Platz auf einer Waldlichtung suchen, um meine neuen



Lord British sei Dank, daß der Heal-Spruch zum ersten magischen Zirkel gehört.

Fähigkeiten zu üben. Frohgemut folgte ich, mein Zauberbuch unter dem Arm, dem Weg, als auch schon ein Übungsobjekt auftauchte, mit dem ich gar nicht gerechnet hatte: Ein Skelettkrieger ging mit seiner rostigen Axt auf mich los! Nun hätte ich wahrlich lieber den Bogen zur Hand gehabt, der im Rucksack steckte, als erst nach dem Zauber für magische Pfeile blättern zu müssen.

Abwechselnd schlug ich dem Unhold meine behandschuhte Faust, das große Zauberbuch und einige einfache Sprüche um die Ohren, während ich mich zur Stadt zurückzog. Die Magie ist sicher keine schlechte Alternative im Kampf, aber einfacher zu beherrschen oder mit weniger Mühe zu führen als ein gutes Schwert ist sie offenbar auch nicht. CG

(wird fortgesetzt)

Of Light and Darkness

Sieben Todsünden bedrohen die Erde.



Ex-Nackedei Angel fleht per gerenderter Video-Übertragung um Hilfe.

Martin Deppe

Mehr Schatten als Licht

Rendern ist nicht alles: Of Light and Darkness wirkt einfach leblos. Herumschwebende Köpfe und Videoübertragungen können nun mal keine »richtigen« Gesprächspartner ersetzen. Während die Maschinen in Riven zumindest in einer netten Umgebung stehen, ist die Spielwelt von Of Light and Darkness viel zu düster. Lediglich die launigen Kommentare aus dem Off verhindern den Fall ins Spielspaßloch.

Da haben Sie sich aber viel vorgenommen: Kurz mal die Menschheit retten und eine ehemalige Nackttänzerin befreien. **Of Light and Darkness** ist ein Render-Adventure im Stil von **Zork 8**. In der Ich-Perspektive wandern Sie durch eine Phantasie-Welt. Sieben diabolische Maschinen repräsentieren je eine Todsünde; Sie müssen passende Gegenstände finden, um die Apparaturen schachmatt zu setzen. Dabei ist Eile geboten, denn wie bei **Last Express** schreitet die Spielzeit unerbittlich voran. MD

Of Light and Darkness

Genre:	Adventure	Hersteller:	Interplay
Anspruch:	Fortgeschrittene, Profis	System:	Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Englisch
Preis:	ca. 90 Mark	Festplatte:	ca. 75 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

Pentium 90	Pentium 133	Pentium 166
16 MByte, 2fach CD	32 MByte, 4fach CD	32 MByte, 8fach CD

Kategorie	Wertung
Grafik	Befriedigend
Sound	Gut
Bedienung	Ausreichend
Spieltiefe	Ausreichend
Multiplayer	Nicht vorhanden

52% Spielspass

Mäßiger Mix aus Zork 8 und Riven.

Budget

Charles Glimm



»Klasse statt Masse« lautet das Motto der Compilations, die wir diesen Monat für Sie unter die GameStar-Lupe nehmen: Die drei Kombipacks beschränken sich auf wenige Top-Programme und bringen trotzdem mehr Spielspaß als manche Mega-Sammlung. **Total Heaven** ist mit Klassikern wie **Siedler 2** ein Fest für Aufbau-Strategen, bei **Best of Voodoo** kommen Action-Fans voll auf ihre Kosten, und **Flipper Mania** vereint die zwei Pinball-Könige der Pro-Serie von Empire zum Traum-Duo.

Auch sonst können sich die Budgetspiele sehen lassen. So mancher Titel, der sich im Weihnachtsgeschäft nicht durchsetzen konnte, kommt zu späten Ehren.



Budget

Budget-Spiele sind meist schon einige Monate alt, dafür aber sehr preiswert zu haben und trotzdem spielenswert. [Compilations, Wiederveröffentlichungen, Low-price-Labels]

Compilation-Charts

Platz	Spiel	Hersteller	Test in	Wertung
1	Gold Games 2	Topware	11/97	90%
2	Civilization 2 Classic Edition	Micropose	05/98	90%
3	Total Heaven	Europress	NEU	88%
4	Megapak 7	Koch Media	-	87%
5	Dungeon Keeper Gold	Electronic Arts	04/98	87%
6	Civilization 2/C & C	Virgin	1/98	86%
7	C & C 2: Das Kombinat	Virgin	04/98	86%
8	Megapak 8	Koch Media	12/97	84%
9	Extreme Velocity	Bomico	-	84%
10	3 Mega Games Simulations	Koch Media	3/98	83%

Die 10 besten Compilations nach den GameStar-Wertungen.

Budget-Charts

Platz	Spiel	Genre	Test in	Wertung
1	Hexen 2	3D-Action	05/98	85%
2	Warcraft 2	Echtzeit-Strategie	3/98	84%
3	Wing Commander 4	Weltraumspiel	-	84%
4	Akte Europa	Echtzeit-Strategie	05/98	83%
5	Baphomets Fluch	Adventure	-	83%
6	Discworld 2	Adventure	12/97	83%
7	Magic Carpet 2	Actionspiel	-	83%
8	Eurofighter 2000	Flugsimulation	1/98	83%
9	Colonization	Strategie	-	82%
10	Links LS	Golfsimulation	NEU	81%

Die 10 besten Budget-Wiederveröffentlichungen nach den GameStar-Wertungen.

Inhalt

Tests

3Dfx hoch drei

Best of Voodoo

Vom Ferrari bis zum Kampfhubschrauber: Bei dieser auf 3D-Beschleunigung getrimmten Compilation ist für jeden Pilotentyp etwas dabei.

Ganz wörtlich sollten Sie den Titel dieser Compilation nicht nehmen: Alle drei enthaltenen Spiele sehen mit 3Dfx-Karten zwar sehr gut aus, laufen zur Not aber auch mit anderen beziehungsweise ganz ohne 3D-Beschleuniger.



Need for Speed 2 SE: Sowohl der Ford Mustang Mach 3 als auch die Last-Resort-Strecke sind Zugaben der SE-Version.

Need for Speed 2 SE

Eindeutig populärster Einzeltitel der Sammlung ist **Need for Speed 2 SE**. Mit sündhaft teuren Traumschlitten über fantasievolle Rundstrecken heizen – das kommt im autoverrückten Deutschland sehr gut an. Neben dem eigentlichen Rennspiel faszinieren vor allem die exzellent gemachten Diashows und Videos der zum Teil nur als Prototypen existierenden Supersportler. Acht Strecken, elf Autos und diverse Spielmodi sorgen dafür, daß neben dem optischen Vergnügen auch der tatsächliche Spielspaß eine ganze Weile vorhält.

Nuclear Strike

Aus dem Heer an Actionspielen sticht **Nuclear Strike** gleich mehrfach heraus. So verfolgen Sie Ihr Kampfgerät aus einer rotierenden Iso-Perspektive, die sich wohltuend von der üblichen 3D-Ansicht abhebt. Als Inhaber sämtlicher Führerscheinklassen sind Sie außerdem nicht auf Ihren Heli beschränkt: Ab und an steigen Sie auch auf Senkrechtstarter, Panzer und Hovercrafts (mit anderer Steuerung) um. Die größtenteils recht schweren Missionen sind erfrischend abwechslungsreich. Neben reinen Vernichtungsaufträgen müssen auch Gefangene befreit und Begleischutzaufträge durchgeführt werden.

Moto Racer

Mit gerade mal einem Jahr auf dem Buckel ist **Moto Racer** bereits der älteste Titel des Trios. Der besondere Reiz sind die zwei völlig unterschiedlichen Motorradtypen: Sie dürfen sich nicht nur als Superbike-Pilot versuchen, sondern als Motocrosser neben Matschpisten sogar die chinesische Mauer unsicher machen. **Moto Racer** läuft unter Direct3D und ist nicht nur auf Voodoo-Boards schön schnell. MG


Nuclear Strike: Trotz pausenloser Action sind die Missionen sehr abwechslungsreich.


Moto Racer: Die Grafik ist trotz 3D-Unterstützung nicht mehr ganz Up-to-date.

Michael Galuschka



Beschleunigter Spaß

Ein wirklich feines 3Dfx-Paket, das Electronic Arts da geschnürt hat. Besonders freut mich die Tatsache, daß mit Nuclear Strike und Need for Speed 2 SE zwei für Compilation-Maßstäbe taufrische Titel dabei sind.

Demgegenüber fällt Moto Racer ein wenig ab: Es erreicht nicht ganz die Qualität der beiden anderen Programme und lag zudem schon so ziemlich jeder 3D-Grafikkarte bei. Doch das ist nur ein kleiner Dämpfer; Best of Voodoo gehört vor allem seiner Aktualität wegen ohne Zweifel zu den herausragenden Sammlungen der letzten Zeit.

Best of Voodoo

Preis: ca. 80 Mark
Sprache: Deutsch
System: Windows 95
Hersteller: Electronic Arts
Anleitung: Deutsch
Festplatte: ab 10 MByte
Hardware: Pentium 90, 16 MByte RAM, 2fach CD

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Need for Speed 2 SE	Rennspiel	Gut
Nuclear Strike	Action	Gut
Moto Racer	Rennspiel	Gut

Zusammenfassung: Best of Voodoo beweist, daß die sorgfältige Zusammenstellung der Titel für eine Compilation wichtiger ist als die schiere Anzahl an Spielen. Zwar findet sich kein Topklassiker in der Packung, doch alle drei Titel haben eindeutig Oberklasse-Format und sind ungewöhnlich aktuell.

80%

Gelungene Mischung bekannter 3D-Spiele.

Links LS

Grüner Nobelsport zum Spartarif.



Links LS: Saftige Fairways und happige Grüns bestimmen das Bild.

Einen gepflegteren PC-Rasen gab es Ende 1996 nicht: Damals markierte **Links LS** einen weiteren Meilenstein in Access' berühmter Golf-Ahnenreihe. Sei es die hochauflösende, fotorealistische Grafik, die fein dosierbare Steuerung oder die spärlichen, aber stimmungsvollen Soundeffekte: An herausragenden Qualitäten herrscht bei **Links LS** kein Mangel. Drei perfekt digitalisierte Kurse und eine Menge Spielvarianten sorgen zudem für genügend Langzeitmotivation. Lediglich einen Turniermodus und die mäßig wichtige Internetanbindung hob man sich für die vor einem halben Jahr erschienene, nach wie vor zum Vollpreis vertriebene 98er Edition auf. MG

Michael Galuschka

Golfmedaille für Access

Obwohl Links LS weder mit Mausschwung noch Turniermodus aufwarten kann, wurde es seit der Erstveröffentlichung vor gut 18 Monaten bislang nur vom eigenen Nachfolger überholt. Steuerung und Spielgefühl sind einfach erstklassig, die Grafik hat in der Zeit kaum Staub angesetzt. Momentan bietet Links LS das beste Preis-Leistungs-Verhältnis aller Golfspiele.

Links LS

Genre:	Golfsimulation	Hersteller:	Eidos Premier
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis	System:	DOS, Windows 95
Sprache:	Englisch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 40 Mark	Festplatte:	40 bis 150 MByte

Spieler: Einer bis vier (an einem PC), bis acht (Modem, Netzwerk)

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486/66	Pentium 100	Pentium 166
12 MByte RAM, 2fach CD (DOS) 16 MByte RAM (Win 95)	32 MByte RAM, 4fach CD	48 MByte RAM, 8fach CD 4-MByte-Grafikkarte

Kategorie	Wertung
Grafik	Gut
Sound	Befriedigend
Bedienung	Sehr gut
Spieltiefe	Gut
Multiplayer	Befriedigend

81% Spielspass

Schönes und spielstarkes Highend-Golf.

Drei Aufbau-Fürsten

Total Heaven

Das Beste ist gerade gut genug. Getreu diesem hehren Motto hat Europress die absoluten Klassiker der Aufbau-Strategie in einem Pack vereint.

Auf der CD: Patch zu Siedler 2

Aufbau-Strategiespiele erfreuen sich einer ungebremsten Beliebtheit. Europress hat eine Compilation zusammengestellt, die drei Meilensteine dieses Genres unter dem blumigen Titel Total Heaven vereint.

Mick Schnelle



Jeder Titel top

Total Heaven ist eine himmlische Compilation. Jedes Spiel ist ein Klassiker für sich, der immer noch noch heftig Spaß bereitet. Besonders lobenswert: Alle Handbücher liegen in gedruckter, ungekürzter Form bei – heute fast schon eine Seltenheit.

Allerdings merkt man an der betagten Grafik und der umständlichen Steuerung von Sim City 2000 schon, daß diese Version bereits fünf Jahre auf dem Buckel hat. Doch der Spieltiefe tut das keinen Abbruch. Alle drei Titel haben das, was echte Evergreens auszeichnet: Sie verlieren auch nach Jahren nichts von ihrer Faszination. Glücklicherweise läuft jedes Spiel auch auf modernen Rechnern und unter Windows 95 ohne Probleme. Kurz und gut: In Total Heaven finden Sie drei Titel, die unbedingt in jede gute Spielesammlung gehören.

Die Siedler 2

Siedler 2 gehört neben der Strategie-Serie Battle Isle zu den größten Verkaufserfolgen von Blue Byte. Das ist nicht zuletzt auf die wuselig herumwerkelnden Kerlchen zurückzuführen, die dem Spiel einen ganz eigenen Flair verschaffen. Als Anführer einer Gruppe Schiffbrüchiger errichten Sie auf einem Eiland eine Siedlung. Anders als in Anno 1602 legen Sie per Mausklick nur den Richtplatz für die Gebäude fest und verbinden ihn über eine Straße mit dem Hauptquartier. Von da aus machen sich fleißige Helfer auf, die benötigten Materialien Holz und Stein zur Baustelle zu befördern. Haben Sie die Grundversorgung (Holzfäller, Steinbruch, Fischer) gesichert, gilt es, das bebaubare Gebiet zu erweitern. Dazu errichten Sie Außenposten (später auch Festungen), die von Ihren Soldaten besetzt werden und dadurch die Grenzen des ganzen Reiches erweitern.

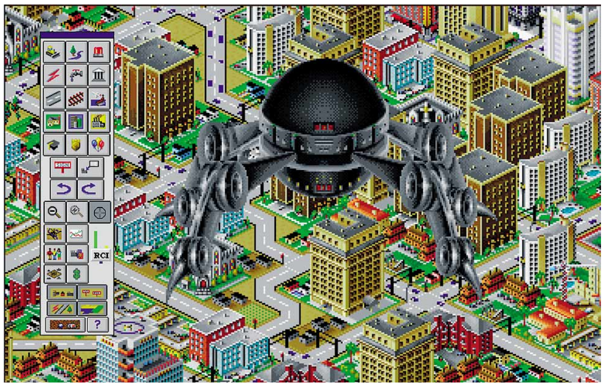
Im Laufe der Zeit finden Ihre Geologen Erz und Kohle, die als Rohstoffe vor allem für die Werkzeugherstellung dienen. Daß statt Pflugscharen auch Schwerter daraus entstehen können, versteht sich fast von selbst. Zur Produktion größerer Nahrungsmittelmengen legen Sie Bauernhöfe und Schweinefarmen an, deren Erzeugnisse zu weiterverarbeitenden Betrieben befördert werden. Im späteren Verlauf lassen Sie Schiffe vom Stapel laufen, um neue Inseln zu besiedeln. Früher oder später treffen Sie auf bis zu drei Gegner. Deren Kasernen erobern Sie durch Angriffe der eigenen Soldaten, wodurch die Gegner gleichzeitig Landstücke verlieren. Irgendwann stoßen Sie dabei auf ein Dimensionstor, das Sie in den nächsten Level befördert, wo Sie wieder von vorn beginnen. Leider liegt der Compilation nur die Ur-Fassung 1.02 bei, die einige Bugs aufweist. Auf unserer Cover-CD finden Sie deshalb die aktuelle und fehlerbereinigte Version 1.51.



Die Siedler 2: Unserer Eisenschmelze fehlt Kohle, um fleißig weiter produzieren zu können.



Civilization 2: Die Bewässerungsanlagen lassen Kathargo noch schneller wachsen.



Sim City 2000: Ein Spinnenmonster bedroht Ihre blühende Metropole.

Die Siedler 2: Auf einen Klick können Sie jeden Bewohner genauer unter die Lupe nehmen.



Civilization 2

Mit dem rundenbasierten Strategie-Epos **Civilization** setzte sich Stardesigner Sid Meier selbst ein Denkmal. Und für Co-Entwickler Bruce Shelley war das Spiel der erste Schritt zum Erfolg, der in **Age of Empires** seinen vorläufigen Höhepunkt erreichen sollte. Als Anführer eines winzigen Stammes dürfen Sie dessen Geschicke von 4000 vor Christus bis in die Neuzeit gestalten. Nachdem Sie eine Hauptstadt gegründet haben, schicken Sie Siedler aus, die neue Ortschaften errichten. Von da an erweitern Sie Ihre Städte, bilden Truppen aus und erforschen neue Technologien. Mit etwas Zielstrebigkeit errichten Sie sogar das eine oder andere Weltwunder. Ob Sie mit den bis zu sieben Nachbarn lieber friedlich Wissen austauschen oder nach guter alter Feldherrnsitte im Clinch liegen, bleibt Ihnen überlassen. Obwohl die Landkarte immer wieder neu generiert wird, liegt ein Editor bei, mit dem Sie eigene Karten erstellen können.



Civilization 2: Die Stadtmenüs geben ausführliche Auskunft über den Status der Bürger.

Sim City 2000

Sim City war seinerzeit der weltweit erste Städtebau-Simulator und diente für das gesamte Genre als Vorlage. 1993 wurde der Nachfolger **Sim City 2000** veröffentlicht. Dessen isometrische Darstellung löste die vormals flache 2D-Sicht ab. Außerdem wurde das Spiel um Wasserleitungen, U-Bahnen und ein paar neue Gebäude erweitert. Nach wie vor legen Sie auf einer Landkarte fest, wo Wohngebiete, Geschäftsbereiche und Industrieanlagen entstehen sollen. Diese Zonen schließen Sie an das Stromnetz und die Wasserversorgung an, und schon entstehen die ersten Häuser. Damit aus Ihrem Dorf eine richtige Metropole wird, müssen Sie auf die Wünsche Ihrer Einwohner achten. Mal fordern sie ein Krankenhaus, mal einen Flughafen. Außerdem sollten Sie das Bildungswesen, Feuerwehr und Polizei stets mit ausreichenden Geldmitteln versorgen. Andernfalls zerstören Großbrände ganze Viertel, oder das Städtchen wird von der Straßenkriminalität überrollt. Und das nächste amoklaufende Monster kommt ganz bestimmt… MIC



Sim City 2000: Parks wirken ausgleichend gegen Umweltverschmutzung.

Total Heaven

Preis: ca. 90 Mark — Hersteller: Europress
Sprache: Deutsch — Anleitung: Deutsch
System: MS-DOS, Windows 95 — Festplatte: ab 6 MByte
Hardware: 486 DX2/66, 8 MByte RAM, 2fach CD (Civ 2: P60, 16 MByte RAM)

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Civilization 2	Strategiespiel	Sehr gut
Die Siedler 2	Strategiespiel	Sehr gut
Sim City 2000	Strategiespiel	Gut

Zusammenfassung: Die drei Klassiker des Aufbaugenres in einem Pack bieten Spielspaß pur. Vor allem Civilization 2 und Siedler 2 genügen auch heute noch höchsten Ansprüchen. Die Handbücher liegen in gedruckter Form bei und runden die tolle Compilation ab.

88%

Ein Muß für Freunde der Aufbau-Strategie.

Doppelter Pinballspaß

Flipper Mania

Flipper-Freunde jubeln: Die beiden Genre-Könige sind jetzt im schicken Doppelpack vereint.

Vor zwei Jahren konnte Empires Pro Pinball – The Web begeistern. Auch heute noch macht der Flipper-Opa reichlich Spaß: Dank detailreicher Rendergrafik, einem eingängigen Soundtrack und vor allem der tollen Ballphysik ist die Kneipen-Illusion fast perfekt. Das Design des einzigen enthaltenen Tisches bietet keine spektakulären Effekte, sondern hält sich eng an die Spielhallen-Vorbilder. Bei Treffern in das Mission Hole müssen Sie mit der Kugel kleine Aufgaben erfüllen, beispielsweise eine bestimmte Anzahl von Combos schaffen. Nur wenige der Bonusspiele tragen Sie auf dem Punktedisplay aus.

Auf Zeitreise

Der Pinballkönig blieb lange Zeit ungeschlagen und wurde nur vom Nachfolger aus eigenem Hause übertroffen: Das GameStar-prämierte Pro Pinball – Timeshock enthält abermals ein toll simuliertes Spielareal. In den bereits bekannten Ansichten sind Sie dieses Mal auf der Hatz nach Kristallfragmenten. Mit der Silberkugel durchqueren Sie in Mini-Missionen und Bonusspielchen die sieben Kontinente und reisen durch die Zeit. Für Nostalgiker steht nun auch ein klassischer 2D-Modus bereit, der allerdings mangels Scrolling mit einem Screen auskommen muß. Dafür wurde die Auflösung auf bis zu 1600 mal 1200 Bildpunkte erhöht. Um diese in Truecolour zu genießen, sind allerdings 8 MByte Grafik-RAM nötig. Aber auch auf Standard-Hardware ist der Timeshock-Table mit chromblitzenden Rampen und Kugeln, Lichteffekten und zahlreichen Animationen eine wahre Grafikpracht.



Bei Timeshock kommt echte Spielhallen-Atmosphäre auf.



Die Rendergrafik von The Web ist auch nach drei Jahren noch immer up-to-date.

Physik, die Spaß macht

Im Vergleich zum Vorgänger wurde bei Timeshock die Berechnung der Kugelbewegungen um einige Faktoren erweitert. Kein Ballauf gleicht dem anderen, selbst nach Stunden kann man die Kugel kaum kontrollieren. Als Belohnung für Ihre Ausdauer winkt ein »Operator's Menue«, in dem Sie Ballanzahl, Bonusmodi und andere Dinge einstellen können. RS

Rüdiger Steidle



Konkurrenzlos gut

Obwohl beide Flipper schon eine ganze Weile auf dem Buckel haben, kann ihnen bis heute kein Genre-Kollege in Sachen Grafik, Layout und vor allem Ballphysik das Wasser reichen. Selbst die vergleichsweise geringe Anzahl von »nur« zwei Tischen kann ich verschmerzen, denn bis man die beiden Tables wirklich beherrscht, alle Boni abgeräumt und sämtliche Aufgaben erfüllt hat, vergeht einige Zeit.

Eben hier liegt auch der Hund begraben: Einsteiger müssen sich mit recht geringen Punktezahlen zufriedengeben. Um die Jackpots zu knacken, ist einiges an Ballbeherrschung vonnöten. Hat man sich aber erst einmal eingespielt, gibt es nichts besseres als das Duo Infernale des Flipper-Genres.

Flipper Mania

Preis:	ca. 60 Mark	Hersteller:	Empire
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ca. 1 bis 180 MByte
Hardware:	Pentium 90, 16 MB RAM, 4fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Pro Pinball – Timeshock	Flipper	Sehr gut
Pro Pinball – The Web	Flipper	Gut

Zusammenfassung: Die Flipper Mania-Collection macht ihrem Namen alle Ehre. Hier finden Sie die beiden realistischsten und schönsten PC-Kugeljagden. Wenn Sie Wert auf Spielhallen-Atmosphäre legen, ist die Flipper-Mania genau das Richtige.

82%

Die Pinball-Könige im Sammler-Doppelpack.

Kyrandia 2: Hand of Fate

Kyrandias Rettung vor dem Nichts.



Der Zauberkessel ist ein unentbehrliches Utensil in Kyrandia 2.

Der zweite Teil der Kyrandia-Adventures von Westwood macht die junge Magierin Zanthia, die sich in Teil 1 noch mit einer Nebenrolle begnügen mußte, zur Hauptfigur. Das Land Kyrandia löst sich langsam in nichts auf. Nur ein magischer Stein, den Zanthia besorgen soll, kann das Übel abwenden. Das Interface beschränkt sich auf das Wesentlichste. Mit der linken Maustaste werden Gegenstände manipuliert oder aufgenommen. Als Zauberin setzen Sie aber auch häufig Zauberbuch und -kessel ein. Oft müssen die richtigen Zutaten zu einem Trank gemischt werden. Auf ihrer Reise quatscht die Heldin mit allerlei skurrilen Persönlichkeiten. HH

Heiko Häusler

Bezaubernd

Die Abenteuer der Zanthia sind interessant und witzig, aber viel zu schnell vorbei. Schon nach wenigen Spielstunden haben Sie Kyrandia gerettet. Der oft skurrile Humor, die unkomplizierte Steuerung und die (für ein Adventure) relativ neue Idee mit den Zaubertränken heben Hand of Fate vom Adventure-Durchschnitt ab. Technisch ist Kyrandia 2 inzwischen leicht angegraut und deshalb besonders für Besitzer schwächerer Rechner empfehlenswert.

Kyrandia 2: Hand of Fate

Genre:	Adventure	Hersteller:	Westwood
Anspruch:	Einsteiger, Fortgeschrittene	System:	DOS
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
Preis:	ca. 30 Mark	Festplatte:	ca. 15 MByte
Spieler:	Einer		

3D-Karten: ○ Direct 3D ○ 3Dfx ○ Power VR ○ Rendition

486 DX/33	486 DX/66	486 DX/66
8 MByte RAM, 2fach CD	8 MByte RAM, 2fach CD	16 MByte RAM, 4fach CD

Grafik	Befriedigend
Sound	Befriedigend
Bedienung	Gut
Spieltiefe	Befriedigend
Multiplayer	Nicht vorhanden

75% Spielspass

Spaßiges, aber zu kurzes Abenteuer.

Viel Spielspaß für wenig Geld

Aktuelle Budget-Spiele

Ergänzend zu den Budget-Charts präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle regelmäßig die aktuelle Budgetspiele-Marktübersicht.

Eben noch Vollpreis-Titel – heute schon für unter 40 Mark im Regal: Die Budget-Spirale dreht sich immer schneller. Wir testen weiterhin in jedem Heft die interessantesten Niedrigpreis-Spiele. Zusätzlich finden Sie hier eine Liste der kürzlich erschienen Budget-Titel. Sie wird jeden Monat aktualisiert, neue Preisbrecher ersetzen ältere. GUN

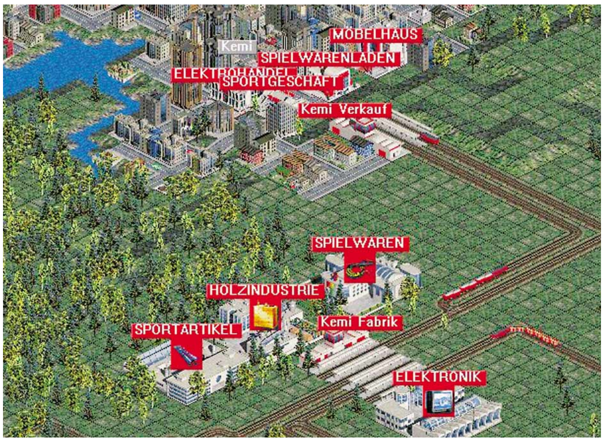


Noch kein bißchen angestaubt: Die bunte Wasserwelt von Sub Culture.

Spiel / Compilation	Genre	Label / Hersteller	Preis circa	Erscheinungsdatum	Info-Nummer
7th Legion	Echtzeit-Strategie	Microprose Powerplus	30 Mark	April '98	(0180) 5252565
Beasts and Bumpkins	Echtzeit-Strategie	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 940555
Bundesliga Manager Pack	Compilation	Software 2000	70 Mark	April '98	(05241) 986010
C&C 2: Das Kombinat	Compilation	Westwood	100 Mark	April '98	(040) 39101300
Dark Reign	Echtzeit-Strategie	Bomico Softprice	40 Mark	April '98	(06103) 334444
Fifa Soccer 96	Sportspiel	Green Pepper	20 Mark	April '98	(0531) 21534-0
Floyd	Adventure	Bomico Softprice	40 Mark	Mai '98	(06103) 334444
Hattrick	Fußball-Manager	Ikarion Classics	30 Mark	April '98	(0241) 4701520
Hexen 2	3D-Action	Bomico Softprice	30 Mark	April '98	(06103) 334444
Hi Octane	Actionspiel	Green Pepper	10 Mark	April '98	(0531) 21534-0
Imperium Galactica	Strategie	GT Replay	30 Mark	April '98	(01805) 254393
Links LS 97	Golfspiel	Eidos Premier Collection	40 Mark	April '98	(0180) 5223124
Magic Carpet 2	Actionspiel	Green Pepper	20 Mark	April '98	(0531) 21534-0
Need for Speed 2 SE	Rennspiel	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 940555
NHL 97	Sportspiel	EA Classics	40 Mark	Mai '98	(02408) 940555
Noctropolis	Adventure	Green Pepper	10 Mark	April '98	(0531) 21534-0
Pod	Rennspiel	Ubi Soft	40 Mark	April '98	(0211) 3380033
Puzzle Bobble	Actionspiel	GT Replay	30 Mark	April '98	(0180) 5254393
Sensible World of Soccer 96/97	Sportspiel	GT Replay	30 Mark	April '98	(0180) 5254393
SPQR	Adventure	GT Replay	30 Mark	April '98	(0180) 5254393
Star Trek Generations	Action-Adventure	Microprose Powerplus	30 Mark	Mai '98	(0180) 5252565
Sub Culture	Actionspiel	Ubi Soft	40 Mark	April '98	(0211) 3380033
Tomb Raider Director's Cut	Action-Adventure	Eidos Premier Collection	50 Mark	April '98	(0180) 5223124
World Club Football	Sportspiel	Ubi Soft	30 Mark	April '98	(0211) 3380033
Z (incl. Expansion Pack)	Echtzeit-Strategie	GT Replay	30 Mark	April '98	(0180) 5254393

Industriegigant Deluxe

Auf dem Weg zum Transportkönig.



Günstig in Stadtnähe plazierte Fabriken sorgen für ordentlich Reibach.

Mit dem Industriegigant landete die Firma JoWood letztes Jahr einen Verkaufshit. In einem ansprechenden Mix aus Transport Tycoon, A-Train und etwas Sim City dürfen Sie sich als Unternehmer in mehreren Sparten beweisen. Sie errichten Geschäfte, die Sie mit Produkten aus eigenen Fabriken beliefern. Letztere arbeiten nur, wenn sie kontinuierlich mit Rohstoffen versorgt werden. Dazu bauen Sie Straßen- und Schienennetze, auf denen Ihre LKWs und Züge verkehren. Durch die mitgelieferte Erweiterungs-CD bekommen Sie endlich auch Kontrolle über Luft- und Schiffsverkehr sowie eine gelinde überarbeitete Steuerung. MIC

Mick Schnelle

Glücklich vereint

Langsam wurde es aber auch Zeit für diese Deluxe-Edition. Denn ohne die Erweiterungs-CD ist der Industriegigant nur die Hälfte wert. Das liegt nicht nur an den beiden neuen Transportmitteln Schiff und Flugzeug, sondern auch an den sinnvollen Programmverbesserungen.

Obwohl das Spielprinzip eine Spur zu bieder ist, macht der Industriegigant Deluxe vor allem Gelegenheits-Wirtschaftskapitänen viel Spaß.

Industriegigant Deluxe

Preis:	ca. 60 Mark	Hersteller:	JoWood
Sprache:	Deutsch	Anleitung:	Deutsch
System:	Windows 95	Festplatte:	ca. 80 MByte
Hardware:	486 DX4/100, 8 MByte RAM, 2fach CD		

Spiel:	Genre:	Einzelwertung
Industrie Gigant	Wirtschaftssimulation	Befriedigend
Industrie Gigant Expansion Set	Addon	Gut

Zusammenfassung: In der Deluxe-Edition kommt endlich das zusammen, was zusammen gehört. Durch das Expansion Set wird der solide Industriegigant gleichzeitig spielerisch verbessert und durch die leicht überarbeitete Steuerung aufgewertet.

Grundsolide Aufbauwirtschaft, etwas bieder.

74%

GameStars

Neue Serie: GameStars zum Sammeln!

Peter Molyneux

Der Bullfrog-Gründer gilt als genialer Erfinder neuer Spiele-Ideen und steckt hinter Klassikern wie Populous, Magic Carpet und Dungeon Keeper.



Alter: *38*

Nationalität: *Englisch*

Wohnort: *Elstead (bei London)*

Beruf: *Designer und Programmierer*

Ausbildung: *Diplom für Computer-Wissenschaften*

Motto: *Das Beste ist nie gut genug*

Historie

Wann	Was gemacht?
1987	Molyneux gründet Bullfrog
1989	Populous
1991	Powermonger
1992	Populous 2
1993	Syndicate
1994	Theme Park und Magic Carpet
1995	Molyneux verkauft Bullfrog an Electronic Arts
1997	Dungeon Keeper erscheint, kurz darauf verläßt Molyneux Bullfrog und gründet Lionhead

Die Meilensteine des Peter Molyneux



Populous: Mit dem isometrischen Aufbauspiel um rivalisierende Pixel-Völker erfand Molyneux die sogenannten »God Games«.

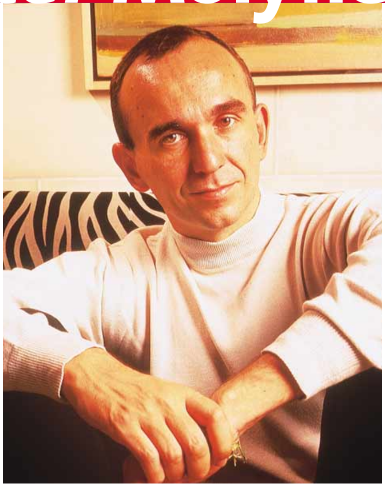


Magic Carpet: Der orientalische Teppichflieger-Ausflug ins 3D-Genre verband geschickt Strategie und Action.



Dungeon Keeper: Molyneux' letztes Werk für Bullfrog versetzte den Spieler als bösen Kerkermeister in düstere Monster-Höhlen.

Peter Molyneux



10 Fragen zu Spielen und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?
Wizardry auf dem Apple 2
Drei Spiele für die einsame Insel?
Civilization 2, Total Annihilation, Mario 64
Größte Spiele-Enttäuschung?
Colonization
Deine beste Entscheidung? Damals ein Pong-Gerät gekauft zu haben
Dein schönster Tag war ...
...der, an dem ich gemerkt habe, daß Populous ein Erfolg wird
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.3dcafe.com
(kultiger Treff für 3D-Grafiker)
Dein derzeitiger Rechner?
Pentium II, 300 MHz von Dell
Dein Non-Computer-Hobby?
Brettspiele
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Gen-Ingenieur
Bei dir im Kühlschrank liegen...
...Riesenmengen von Schokolade und kastenweise Bier

»Spiele müssen einfacher werden«

Molyneux über seine ersten Programmierer-Gehversuche, den größten Bug, und was sich in der Branche ändern sollte.

GameStar: Wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?
Peter Molyneux: Ich sollte Anfang der 80er eine Amiga-Datenbank programmieren. Commodore hat mir fünf Rechner geliehen, ich habe den Job fertig gemacht und dann mit dieser Referenz einen Spiele-Entwickler angerufen.
GameStar: Was ist dein bestes Spiel?
Peter Molyneux: Populous, weil es mein gesamtes Leben verändert hat.
GameStar: Und dein schlechtestes?
Peter Molyneux: Ganz klar Powermonger. Wir hatten unheimlich viel Druck, es pünktlich abzuliefern. Ich habe mir hinterher geschworen, so etwas nie wieder zuzulassen.
GameStar: Welches war der größte Bug, den du je übersehen hast?
Peter Molyneux: Bei Dungeon Keeper. Wir haben in der Schlußphase 30 Stunden ohne Schlaf geschuftet, aber die Computer-gesteuerten Imps waren zu langsam. Also habe ich eine Zeile geändert: Wenn die Imps nicht flott genug arbeiten, lieber PC, dann gib ihnen einen Klaps. Leider habe ich vergessen, dem Computer zu sagen, daß er die armen Kerle dabei nicht totprügeln soll.
GameStar: Welche Phase der Spiele-Entwicklung magst du am meisten?
Peter Molyneux: Das Beste ist immer die zweite Hälfte. Das Programm ist dann schon spielbar, und man kann neue Ideen ausprobieren. Wir sitzen abends zusammen, genehmigen uns ein paar Biere, haben ganz tolle Einfälle und flitzen gleich am nächsten Morgen in die Firma und probieren sie aus.
GameStar: Was ist dein Job bei dem aktuellen Projekt Black & White?
Peter Molyneux: Ich programmiere und designe. Ich meine, eigentlich macht jeder bei Lionhead alles. Ich bin derjenige, der das Ganze organisiert.
GameStar: Du programmierst selbst?
Peter Molyneux: Ja klar, täglich. In C++.
GameStar: Glaubst du, daß Computerspiele irgendwann so weit verbreitet sein werden wie Musik-CDs und Fernsehen?
Peter Molyneux: Damit Computerspiele überleben, müssen sie für die Masse tauglich werden. Die meisten Programme werden von Hardcore-Spielern für Hardcore-Spieler entwikkelt, und dieser Markt wird nie größer.

»Künftig sollten sich die Spiele den Menschen anpassen.«

GameStar: Was kann man da tun?
Peter Molyneux: Die Titel müssen einfacher werden, vor allem einfacher zu bedienen. Künftig sollten sich die Spiele den Menschen anpassen. Momentan bitten wir die Leute, daß sie ihre Spielweise dem Programm anpassen.
GameStar: Wenn du uneingeschränkte Möglichkeiten hättest, was für ein Spiel würdest du entwickeln?
Peter Molyneux: Eines, das sich direkt an das Gehirn anschließen läßt. Eine eigene, neue Welt, in der man tatsächlich mitten drin wäre. PS

Der original Molyneux Anti-Kater-Cocktail



Damit Peter Molyneux nach langen Nächten einen klaren Kopf für schwere Design-Entscheidungen hat, schwört er auf sein bewährtes Rezept gegen Brummschädel.

Füllen Sie ein großes Glas zu 3/4 mit handelsüblichem Tomatensaft.
Dazu:
- **ein kräftiger Schuß Tabasco**
- **eine Spur Worcestershire-Sauce**
- **ein Teelöffel Meerrettich**
- **ein rohes Ei**
- **eine Stange Sellerie**

und das ganze mit Pernod auffüllen – wohl bekomm's!

CD-Inhalt 6/98

Unter Windows 95 startet unser Menüprogramm »Game Starter« automatisch. Unter Windows 3.1 klicken Sie dazu doppelt auf »START_31.EXE« im Hauptverzeichnis der CD.

Frühlingszeit = Sauregurkenzeit?

Nicht bei uns! Auf der GameStar-CD finden Sie 15 erstklassige Demos, darunter weltexklusiv einen spielbaren Einsatz aus dem Helikopter-Epos Comanche Gold. Darüber hinaus präsentieren wir Ihnen unser nagelneues 32-Bit-Menüsystem. Das erleichtert Ihnen die Installation der zahlreichen Patches, Leserprogramme und Addons, die wir für Sie zusammengetragen haben. Natürlich müssen Benutzer von Windows 3.1 nicht auf diese Features verzichten: Unter dem Dateinamen »START_31.EXE« finden Sie die verbesserte 16-Bit-Version des GameStarters.

Demos

Titel	Pfad
Anno 1602	\Demos\Anno\Anno1602.exe
Armor Command	\Demos\Armor\Armcmd.exe
Castrol Honda Superbike	\Demos\Honda\Setup.exe
Comanche Gold	\C3g\Setup.exe
Croc: Legend of the Gobbos	\Demos\Croc\Crocdemo.exe
Descent Freespace	\Demos\Freespace\Fstrailw.exe
Fighting Force	\Demos\Fforce\Ffsetup.exe
Jazz Jackrabbit 2	\Demos\Jazz\Jazz2swf.exe
Nightmare Creatures	\Demos\Night\Night.exe
Outwars	\Demos\Outwars\Owtrial.exe
Semper Fi	\Demos\Semper\Semper.exe
Shanghai Great Moments	\Demos\Shanghai\Shanghai.exe
Spec Ops Ranger Assault	\Demos\Specops\Setup.exe
The Swarm	\Demos\Swarm\Swarm.exe
You don't know Jack	\Demos\Ydkj\Demo.exe

Programme

Titel	Pfad
1&1 T-Online Software	\Diverses\1und1\Setup.exe
ACDSee	\Diverses\Acdsee\Win95\Acdsee3222.exe bzw. \Win31\Acdsee1621.exe
Active Movie	\Diverses\Actmovie\Deamov4ie.exe
Clonk 4	\Diverses\Clonk\Clonk403.exe
Crazy Egg	\Diverses\Crazy\Setup.exe
DirectX 5	\Diverses\Directx5\Dx5ger.exe
GameStar-Benchmark	\Diverses\Idgbench\Setup.exe
GameStar-MCI-Check	\Diverses\Mcicheck\Mcicheck.exe
Hyper Snap	\Diverses\Hyper\Setup.exe
Indeo Video	\Diverses\Vid4win\Install.exe
Ikarus Anti-Virus	\Diverses\Antivir\Windows\Setup.exe bzw. \Dos\Install.exe
Paint Shop Pro	\Diverses\Paint\Win95\Psp412\Psp414.exe
bzw.	\Win31\Psp311\Psp311.exe
Savegame Editor Construction Kit	\Diverses\Seck\Setup.exe
Slowdown	\Diverses\Slowdown\Slowdown.exe
Superpin	\Diverses\Setup.exe
X Theme Manager	\Diverses\Desktop\Setup.exe

Videos

Titel	Pfad
GameStar-TV Folge 9	\Videos\Gstv9.mpg
Special: Starcraft – Terraner	\Videos\Sc_terra.mpg
Special: Starcraft – Protoss	\Videos\Sc_proto.mpg
Special: Starcraft – Zerg	\Videos\Sc_zerg.mpg
Special: Starcraft – Fazit	\Videos\Sc_fazit.mpg
Special: Commandos	\Videos\Commando.mpg
Special: Frankreich '98	\Videos\Wm98.mpg

Patches

Titel	Pfad
Civilization 2 (2.42)	\Patch\Civi2*.*
Dark Reign (1.2)	\Patch\Dark\Dark_12.exe
Deadlock 2 (1.11)	\Patch\Deadlock\Dead_v11.exe
Deeper Dungeons Direct3D	\Patch\Deeper\Ddd3d.exe
Dungeon Keeper Direct3D	\Patch\Dungeon\Dkd3d.exe
Dunkle Manöver (1.1)	\Patch\Dunkel_p\Setup.exe
Dunkle Manöver Himalaya Bugfix	\Patch\Dunkel_l*.*
F1 Racing Simulation (1.08 3Dfx)	\Patch\F1rs3dfx\F1rs3dfx.exe
F1 Racing Simulation (1.08 Direct3D)	\Patch\F1rsd3d\F1rsd3d.exe
F1 Racing Simulation (3D Sound)	\Patch\F1rssoun\F1rssoun.exe
F-22 (1.544 3Dfx)	\Patch\F-223dfx\Webupdat.exe
F-22 (1.544 Direct3D)	\Patch\F-223d3d\Webupdat.exe
FPS Football (1.08)	\Patch\Football\Football.exe
Hexen Mission Disk (1.12)	\Patch\Hexen\Hexen.exe
Lords of Magic (2.02)	\Patch\Lords\Lords202.exe
Moto Racer (3.20)	\Patch\Moto\Update.exe
Myth Blood Patch	\Patch\Myth\Mythbloo.exe
Nuclear Strike (Voodoo 2)	\Patch\Nuclear\Nuclear.exe
Perry Rhodan (1.10d)	\Patch\Perry*.*
Pod (2.8)	\Patch\Pod\Usepatch.exe
Starcraft Cheat Patch (Exklusiv)	\Patch\Starcraft\Startrn.exe
Swing (1.05)	\Patch\Swing_p\Swing105.exe
Swing: neue Kugelsets	\Patch\Swing_s\Seta.exe
Tomb Raider Director's Cut (Power VR)	\Patch\Tomb_vr\Tomb_vr
Total Annihilation (2.0)	\Patch\Totalani\Totalani.exe
Wing Commander Prophecy (Voodoo)	\Patch\Prophecy*.*
Worms 2 Patch	\Patch\Worms2\Worms2p.exe

Specials

Titel	Pfad
Civilization 2: Neue Szenarien	\Diverses\Deluxe\Civi2\
Civilization 2: Multiplayer Addon	\Diverses\Deluxe\Civi2\Multi.exe
Pod: Neue Fahrzeuge	\Diverses\Deluxe\Pod\Voitures\
Pod: Neue Strecken	\Diverses\Deluxe\Pod\Circuits\
Total Annihilation: Editor	\Diverses\Deluxe\Totalani\Editor\Taedit.exe
Total Annihilation: Multiplayer-Level	\Diverses\Deluxe\Totalani\Level*.*
Total Annihilation: Unit Viewer	\Diverses\Deluxe\Totalani\Viewer\Unitvwns.exe
Leser-Szenarien	\Diverses\Levels\

Treiber

Titel	Pfad
ATI Rage Pro Turbo (5.0)	\Treiber\Ragepro\W52312de.exe
Diamond Monster 3D (1.10)	\Treiber\Monster\M3d_110.exe
Diamond Stealth 2 (1.04)	\Treiber\Stealth\W95st2_2.exe
Diamond Viper V330 (1.25)	\Treiber\Viper\Glv33125.exe
Elsa Winner/Office (2.01)	\Treiber\Winner\Winner*.*
Hercules Thriller 3D (0.77)	\Treiber\Thriller\T3493w95.exe
Jazz Outlaw 3D	\Treiber\Outlaw*.*
Number Nine Revolution 3D (1.42)	\Treiber\Revolut\W95_142w.exe
STB Velocity 128 (1.66)	\Treiber\Velocity\V128_016.exe

Exklusivdemo

▶Comanche Gold

Simulation | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 1 MByte

Weltexklusiv bekommen GameStar-Leser diesen Monat die spielbare Demo von Nova-Logics Hubschrauber-Action Comanche Gold. Einen kompletten Einsatz gilt es zusammen mit dem Wingman im futuristischen Kampf-Helikopter zu bestreiten: Nachdem Sie den Comanche im neuen Auswahl-Screen bewaffnet haben, geht es gegen ein Rudel feindlicher Patrouillenboote. Obwohl der Zukunftsflieger für das Radar fast unsichtbar ist, sollten Sie dennoch die Gefahr einer Entdeckung verringern, indem Sie möglichst tief fliegen. Die Flußtäler bieten eine ideale Deckung für den Comanche. Dank NovaLogics patentierter Voxel-Engine wirken die Berge besonders plastisch.



Die neueste Wunderwaffe der US Army – Der RAH 66 Comanche.



Die wendigen Patrouillenboote beschießen Sie am besten mit Hellfires. Per Kanone geht´s aber notfalls auch.

Mein Arm, der Wingman

Um zum Einsatzort zu gelangen, folgen Sie den Wegpunkten, die eingekreist im HUD und oben beim Kompaß als Pfeil angezeigt werden. Wenn Sie auf gegnerische Luftpatrouillen treffen, wählen Sie die Stinger-Raketen und eröffnen sofort das Feuer. Die Raketenboote werden am besten aus der Ferne mit Hellfires bekämpft. Ihr Wingman unterstützt Sie zwar automatisch, doch können Sie ihm über die Taste N auch manuell ein Ziel zuweisen und ihn so quasi als verlängerten Arm benutzen. Wenn die Mission erfüllt ist und Sie Munition übrig haben, gehen Sie ruhig weiter auf die Jagd – Feinde gibt es noch zuhauf.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
EINFG, ENTF (Nummernblock) . . .Heckrotor links, rechts
1 bis 9 ....Motorleistung erhöhen
ENTER ....Ziel auffassen
Y, X, C, V, ...Kanone, Raketen, Hellfire, Stinger,
N ....Wingman wählen
Leertaste ....Waffe abfeuern
G ....Fahrwerk einziehen

Demos

▶Anno 1602

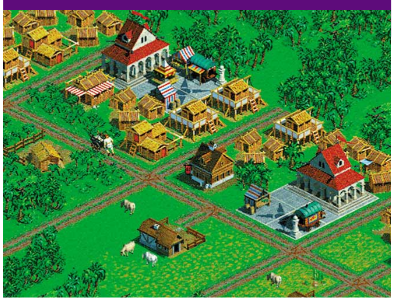
Aufbauspiel | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte

Der neue König der Aufbaustrategie in einer spielbaren Demoversion! Im Testszenario starten Sie mit einem kleinen Segler und etwas Baumaterial. So ausgestattet fahren Sie zu einer der nahegelegenen Inseln und aktivieren den Augenbutton in der Menüleiste links, um das Gebiet zu erkunden. Bauen Sie danach ein Kontor an der Küste und entladen Sie das Baumaterial, indem Sie auf die Holzkiste klicken und mit den Pfeilen alle Waren verladen. Errichten Sie zunächst zwei Holzfällerlager (auf das Haussymbol klicken und »Landwirtschaftliche Gebäude« wählen), danach einen Marktplatz und einige Wohnhäuser. Sollten Sie einmal eine bestimmte Ware vermissen, gehen Sie im Menü des Kontors auf »Einkauf« und wählen Sie die benötigten Rohstoffe und den Preis. Ziel der Demo-Mission ist es, die Bevölkerung auf 100 Einwohner zu erhöhen und den Bürgerstatus für die Siedler zu erreichen.

In der Datei LIESMICH.TXT im Verzeichnis DEMOS\ANNO1602 auf unserer CD finden Sie eine detaillierte Anleitung zur Demo.

F5 bis F7 ....Spielgeschwindigkeit ändern
Linke Maustaste ....Einheit/Gebäude anwählen

Anno 1602



Besiedeln Sie eine malerische Südsee-Insel.

▶Armor Command

Echtzeit-Strategie | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte

Echtzeit-Strategie in der dritten Dimension. Zwar spielt sich Armor Command am besten aus der Vogelperspektive, aber Sie können jederzeit in die Kampf-Action zoomen und das Geschehen mittendrin erleben. In der Demo-Mission müssen Sie die eigene Basis schützen, während Sie Attacke um Attacke auf die feindliche Landeplattform ausführen. Als Sekundärziel steht der Abriß sämtlicher Gegner-Gebäude auf dem Plan – dies ist aber nicht unbedingt nötig. Die Einheiten werden per Maus kommandiert, das Baumenü steuern Sie dagegen mit der Tastatur. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Linke Maustaste ....Einheit anwählen, Wegpunkt
.......................setzen, Gegner angreifen
Pfeiltasten ....Bau- und Einheitenmenü steuern
Leertaste ....3D- und 2D-Perspektive wechseln

▶Castrol Honda Superbike

Rennspiel	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 23 MByte	

In drei Runden auf einer Rennstrecke können Sie im Duell mit 11 Computerfahrern herausfinden, warum die Honda RC 45 Superbike genannt wird. Ergötzen Sie sich an Palmen und malerischen Tempeln auf Suku Island – aber achten Sie darauf, bei 190 Meilen pro Stunde auf dem Kurs zu bleiben. Einsteiger können dazu verschiedene Steuer-Hilfen aktivieren. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten. Die Joysticksteuerung ist voreingestellt.

Knopf 1	Hochschalten
Knopf 2	Runterschalten
F2	Ideallinie anzeigen
F3	Automatisches Bremsen
F4	Lenkhilfe aktivieren
F5	Automatisches Schalten

Castrol Honda Superbike



Mit 110 Meilen über die Zielgerade donnern.

▶Croc

Jump-and-run	Windows 95
Pentium 133	16 MByte RAM
Festpl.: 28 MByte	

Nach Karrieren als Handtaschen, Gürtel und Cowboystiefel versucht sich nun ein Vertreter der grünen Schuppen-Gattung in einem Jump and Run. Als knuddeliger Kroko-Held Croc springen Sie durch fünf bonbonbunte 3D-Levels. Um die eingesperrten Gobbos zu befreien, müssen Sie einen Schlüssel finden. Nebenher scheffelt Croc Bonuspunkte in Form von Diamanten und entledigt sich unliebsamer Gegner mit Hilfe eines Schwanzschlags. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten	Vorwärts, rückwärts, links, rechts
Leertaste	Hüpfen
STRG	Schwanzschlag
W, Q, A	Kamera rotieren
Y, X	Schritt nach links/rechts

▶Descent: Freespace

Weltraumspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte	

Eine nagelneue selbstablaufende Demo zum kommenden Weltraum-Hit! Die spektakulären Bilder versprechen bombastische Massen-Raumschlachten mit raffinierten Waffen, riesigen Großkampfschiffen und Dutzenden von Alien-Jägern.

Descent Freespace



Schwärmer-Raketen im Anflug auf den Kreuzer.

Fighting Force

Prügelspiel | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 0 MByte

Mit Fighting Force erwacht das klassische Beat-em-up-Genre zu neuem Leben – ganz in 3D und mit tollen Effekten. Als Einzelkämpfer geht es in zwei Levels mit schlagkräftigen Argumenten gegen die Schergen eines machthungrigen Bösewichts. Um loszulegen, müssen Sie keine komplizierten Specialmoves erlernen: Einfach draufhauen und fertig. Es lohnt sich, den ein oder anderen Gegenstand zu demolieren, vielleicht springt ja ein Punktebonus oder eine Extrawaffe raus. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Joysticksteuerung ist voreingestellt.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
ALT ....Schlag
STRG ....Tritt
SHIFT ....Sprung
ALT ....Gegenstand aufnehmen, benutzen
Leertaste ....Blocken

Fighting Force



Frauen-Power: Alana hebt einen Bodyguard etwas unsanft aus den Schuhen.

Jazz Jackrabbit 2

Jump-and-run | Windows 95
Pentium 60 | 16 MByte RAM
Festpl.: 11 MByte

In der Demo seines neusten Abenteuers springen Sie mit dem grünen Hoppel-Hüpfer oder seinem lila Kollegen Spaz durch fünf Levels. Im klassischen Jump-and-run-Stil erklettern Sie Plattformen, sammeln Punkteboni ein und schalten Gegner mit Extrawaffen aus. Ist ein Freund zur Stelle, dürfen Sie auch via Splitscreen oder Netzwerk-Option gegeneinander oder miteinander zum Punktesammeln antreten.

Pfeiltasten ....Hoch, runter, links, rechts
STRG ....Springen
Leertaste ....Schießen
ENTER ....Waffe wählen
Pfeil nach unten und STRG ....Sturzflug
........(Zum Kisten-Aufbrechen)

Nightmare Creatures

3D-Action | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 7 MByte

Bei dieser Demo ist Gänsehaut garantiert. In der Haut des Kampfmönchs Ignatius oder der Studentin Nadja geht es durch einen gruseligen Friedhof im nebeligen London. Da brechen Höllenhunde aus den Büschen, Zombies stehen aus ihren Gräbern auf und Hydras attackieren aus der Luft. Doch Sie sind nicht wehrlos: Mit Schwert, Pistole und zahlreichen Spezialattacken geht es gegen die höllische Monsterschar. Die Demo unterstützt PowerVR-Beschleunigerkarten.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, rechts, links
STRG ....Angreifen
Leertaste ....Treten
SHIFT ....Blocken
ENTER ....Objekt benutzen
1, 2 (auf dem Nummernfeld) ....Objekt wechseln

Outwars

3D-Action | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 41 MByte

Als Spacemarine kämpfe Sie in zwei Missionen auf einem Trainingskurs und gegen eine Basis außerirdischer Monsterkäfer. Der Soldat von morgen benutzt zur Fortbewegung seinen Jetpack, mit dem er Schluchten überwindet und Berge im Flug bezwingt. Nach einiger Zeit ist eine Pause nötig, damit sich das Gerät wieder aufladen kann. Blaue Rauten auf der Radarkarte markieren die Einsatzzonen. Die Demo unterstützt 3D-Beschleunigerkarten.

Das Spiel steuern Sie am besten, indem Sie Maus und Tastatur kombinieren.

Linke Maustaste ....Waffe abfeuern
Rechte Maustaste ....Sprungdüsen auslösen
Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
G ....Gleitschirm auslösen
, bzw. . ...Waffen durchschalten
ENTER ....Ziel auffassen
Rücktaste ....Ziel freigeben
F3 bis F9 ....Perspektivensteuerung

Outwars



Deckung! Riesige Monsterkäfer im Anflug.

Semper Fi

Taktikspiel | Windows 95
Pentium 90 | 16 MByte RAM
Festpl.: 25 MByte

In diesem typischen Hexfeld-Spiel müssen Sie die Reste der irakischen Republikanischen Garde aus einer Stadt vertreiben; die zu erreichenden Felder sind mit einem roten Stern markiert. Dazu ziehen Sie Ihre Einheiten phasenweise mit der Maus, und feuern anschließend auf Feinde in Reichweite. »End Turn« beendet den Zug.

Shanghai Dynasty

Denkspiel | Windows 95
Pentium 60 | 16 MByte RAM
Festpl.: 16 MByte

Die Shanghai-Demo enthält einige der zahlreichen Varianten des fernöstlichen Denkspiel-Klassikers Mah-Jongg. Das Grundprinzip: Mit der Maus müssen Sie auf zwei freiliegende Steine mit dem gleichen Symbol klicken, um die nächsten Blöcke aufzudecken – bis der Stapel abgebaut ist.

Spec Ops



Die Ranger sichern zu zweit das Gebiet.

Spec Ops: Ranger Assault (3Dfx)

3D-Action | Windows 95
Pentium 133 | 16 MByte RAM
Festpl.: 53 MByte

3D-Action mit taktischem Einschlag erwartet Sie bei den Special Operations. Suchen Sie als Mitglied der US-Rangers ein feindliches Lager und zerstören Sie den Truppentransporter sowie das Funkgerät mit Sprengladungen. Dabei steht Ihnen ein zweiter Schütze zur Seite. Bloßes Ballern alleine hilft nicht weiter, oft lohnt es sich, den Gegner zu umgehen. Die Demo benötigt eine 3Dfx-Beschleunigerkarte.

Pfeiltasten ....Vorwärts, rückwärts, links, rechts
A/Z ....Aufstehen/Ducken
STRG ....Feuern
Leertaste ....Granate werfen
1 bis 8 ....Waffen wechseln
N ....Nachsichtgerät
' ....Inventar durchschalten
ENTER ....Gegenstand benutzen

▶The Swarm

Action	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 39 MByte	

In diesem klassischen 2D-Shooter heißt es Ballern, bis der Joystick raucht. Horden von Gegnern stürzen sich auf Ihr Raumschiff, das Sie durch 8 Levels steuern. Fliegen Sie am besten immer dem blauen Pfeil nach und sammeln Sie unterwegs die Upgrades, Waffen und Kristalle ein.

Pfeiltasten .... Hoch, runter, links, rechts
Leertaste .... Schießen
A .... Waffe wählen
linke ALT .... Mine abwerfen
linke SHIFT .... Anhalten

▶You don't know Jack

Quizspiel	Windows 95
Pentium 90	16 MByte RAM
Festpl.: 32 MByte	

Was passiert, wenn der Weiße Hai zum Vegetarier wird? Ist Godzilla ein Monster oder eine Käsesorte? Mit solchen Fragen traktiert Sie der Moderator der abgefahrenen Quizshow You don't know Jack. Die nagelneue 15-Fragen-Demo macht zusammen mit zwei Freunden am meisten Spaß.

Q .... Kandidat 1
B .... Kandidat 2
P .... Kandidat 3

Patches

Eine genaue Beschreibung der Patches finden Sie auf der CD unter »Updates«.

- Exklusiv: Starcraft Cheat-Programm
- Civilization 2.42
- Dark Reign 1.2
- Deadlock 2 1.11
- Deeper Dungeons Direct3D
- Dungeon Keeper Direct 3D
- Dunkle Manöver 1.1
- Dunkle Manöver Himalaya Bugfix
- F1 Racing Simulation 1.08 3Dfx
- F1 Racing Simulation 1.08 Direct3D
- F1 Racing Simulation 3D Sound
- F-22 ADF 1.544 3Dfx
- F-22 ADF 1.544 Direct3D
- FPS Football 1.08
- Hexen 2 Portal of Praevus 1.12
- Lords of Magic 2.02
- Moto Racer 3.20
- Myth Blood-Patch
- Nuclear Strike Voodoo 2
- Perry Rhodan 1.10d
- Pod 2.8
- Swing 1.05
- Swing: neue Kugel-Sets
- Tomb Raider Director's Cut Power VR
- Total Annihilation 2.0
- Wing Commander Prophecy 3Dfx
- Worms 2 Patch

Treiber

Eine genaue Beschreibung finden Sie im CD-Menü unter »Treiber«.

- ATI Rage Pro Turbo 5.0
- Diamond Monster 3D 1.10
- Diamond Stealth 2 1.04
- Diamond Viper V330 1.25
- Elsa Winner/Office 2.01
- Hercules Thriller 3D 0.77
- Jazz Outlaw 3D
- Number Nine Revolution 3D 1.42
- STB Velocity 1.66



GameStar TV, Folge 9: Willkommen zur Muppetshow: Warum machen unsere Helden so dumme Gesichter?

Schicken Sie uns Ihre Programme!

Haben Sie ein spannendes Computerspiel oder ein nützliches Tool programmiert? Dann schicken Sie Ihr Programm an:

IDG Entertainment Verlag
GameStar – Lesersoftware
Brabanter Str. 4
80805 München

Wir veröffentlichen jeden Monat die besten Einsendungen auf unserer CD. Auch selbsterstellte Szenarien für aktuelle Spiele nehmen wir gerne an.

Leserprogramme

Wir veröffentlichen selbstprogrammierte Software von talentierten GameStar-Lesern.

Clonk 4	von Matthes Bender
Crazy Egg	von Martin Kevin Steinmetz
SECK	von Frank Necas-Nießner
Super Pin	von Marco Weiße

Programme

Bei einigen Programmen handelt es sich um Shareware, die Sie nach einiger Zeit registrieren lassen müssen.

▶ACDSee (Shareware)

Ein universeller Grafikbetrachter in zwei Versionen für Windows 3.1 und 95.

▶Active Movie

Mit dem Microsoft-Video-Treiber für Windows 95 können Sie auch unsere neuen MPEG-Videos genießen.

▶DirectX 5

Die Runtime-Version der neuesten Auflage von Microsofts Spieleschnittstelle Direct X.

▶GameStar Benchmark

Mit unseren Benchmarks können Sie die Geschwindigkeit Ihrer 3D-Grafikkarte bis aufs Zehntel Frame ausleuchten.

▶GameStar MCI-Check

Der MCI-Check entfernt zuverlässig alte MPEG-Treiber vom System. Lesen Sie dazu auch die Anleitung auf der Heft-CD.

▶Hypersnap DX (Shareware)

Programm zum Anfertigen von Screenshots aus Windows-95-Spielen.

▶Paint Shop Pro 4.1 (Shareware)

Das bewährte Universal-Tool für Grafikbearbeitung und zum Selbermalen.

▶SlowDown

Einfach zu bedienende Software-Bremse für Windows 95 von unserem Leser Robert A. Hanne. Ideal für ältere Budget-Spiele.

▶T-Online Zugangs-Software

Die aktuelle T-Online Zugangs-Software von 1&1 inklusive Freistunden für 10 Mark.

▶X Theme Manager (Shareware)

Mit der Shareware X Theme Manager können Sie Ihren Desktop aufpeppen.

▶Ikarus Anti-Virus

Vier Wochen lang lauffähige Testvollversion für Windows 95 und DOS.

▶Video for Windows

VfW-Treiber für Windows 95 und 3.1.

Specials

Auch diesen Monat bieten wir Ihnen wieder Erweiterungen zu aktuellen Spielen.

Civilization	Multiplayer-Erweiterung
Civilization	Neue Szenarien
Pod	Neue Fahrzeuge
Pod	Neue Strecken
Total Annihilation	Multiplayer-Karten
Total Annihilation	Szenario-Editor
Total Annihilation	Unit Viewer
Leser-Szenarios	

Videos

Falls sich die Zoom-Funktion des GameStar Video-Players nicht aktivieren läßt, benutzen Sie den Knopf »Start« im CD-Menü, um den Windows-Player zu aktivieren.

▶GameStar TV 06/98

Folge 9: Voodoo
Gerade noch in Zellophan gewickelt, jetzt auf der Showbühne – Doc Vader dreht auf.

▶Starcraft – Protoss

▶Starcraft – Terraner

▶Starcraft – Zerg

▶Starcraft – Fazit

▶Commandos

▶Frankreich ‘98

Die ganze Welt der PC-Spiele

GameStar

Zum Raustrennen und Abheften

Tips & Tricks Inhalt 6/98



Taktiken, Truppen-Tips, Lösungen

StarCraft

Siedeln für Fortgeschrittene

Anno 1602

Laras Reiseführer

Tomb Raider Director's Cut

Komplett gelöst

Dark Reign: Mission Pack

Tips & Tricks in dieser Ausgabe:

6/98

Lesen Sie auf Seite 155 : **Neue Tips & Tricks-Seitenzahlen!**

Tips&Tricks-Index aller bisherigen Ausgaben

Spieletitel Ausgabe Art (L Lösung, T Taktiken, K Kurztips, C Cheats) Counter (Tips & Tricks-Seitenzahl)

Age of Empires

Zum Echtzeit-Strategiespiel Age of Empires gibt's einen neuen Cheat, der Ihre Einheiten unverwundbar macht. Wie bei allen anderen müssen Sie in einer Partie erst »Return« drücken, dann den Cheat eingeben und mit »Return« bestätigen. Wir führen sämtliche bisherigen Codes erneut auf – so haben Sie alle auf einen Blick.

Cheat	Wirkung
ZEUS	unverwundbare Einheiten
DARK RAIN	Bogenschützen in Bäume verwandeln
HOME RUN	Szenario erfolgreich beenden
BIG BERTHA	Schwere Katapulte schießen weiter und stärker
JACK BE NIMBLE	Katapult feuert Arbeiter und Kühe ab
ICBM	Ballisten bekommen eine Reichweite von 100
HOYOHOYO	Priester sind extrem schnell und haben 600 Lebenspunkte
BLACK RIDER	Ein berittener Bogenschütze mutiert zum schwarzen Reiter (60 Lebenspunkte, 8 Angriffspunkte). Nach seinem Tod wird er sogar zum schweren Katapult
COINAGE	1.000 Gold
PEPPERONI PIZZA	1.000 Nahrung
QUARRY	1.000 Steine
WOODSTOCK	1.000 Holz
KILLx	Beseitigt den Spieler mit der Startnummer x
DIEDIEDIE	Vernichtet alle gegnerischen Einheiten und Gebäude
HARI KARI	Vernichtet alle eigenen Einheiten und Gebäude
REVEAL MAP	Landkarte aufdecken
NO FOG	Fog of War deaktivieren
MEDUSA	Dorfbewohner werden zu Medusen
PHOTON MAN	Fighter mit Laserkanone
E=MC2 TROOPER	Besserer »PHOTON MAN« mit 300 Angriffspunkten und 88 Reichweite. Feuert allerdings sehr langsam.
GAIA	Alle Tiere steuern, aber nicht mehr die Menschen
FLYING DUTCHMAN	Juggernaut-Schiffe werden zu Fliegenden Holländern
STEROIDS	Bauten sind sofort fertig
BIGDADDY	Auto mit Raketenwerfer

0205 Seiten-Counter für Sammler

Seit der vorletzten Ausgabe haben unsere Tips-Seiten zusätzliche, vierstellige Counter als Seitenzahlen.

Warum die neuen Counter?

Mit den zusätzlichen Seitenzahlen finden Sie bestimmte Cheats, Kurztips oder Lösungen noch einfacher. Besonders dann, wenn Sie die Tips aus jedem Heft sammeln und abheften.

Wie funktioniert das?

Die Counter erhöhen sich fortlaufend durch alle neuen Ausgaben: Wenn beispielsweise ein Tips-Teil mit der Seitenzahl 0205 endet, finden Sie den ersten Tip der folgenden Ausgabe bei Counter 0206.

Wie sammle ich am besten?

Heften Sie die Tips-Seiten hintereinander ab – hinter Ausgabe 4/98 folgt also 5/98. Die Tips-Titelseite des aktuellen Hefts kommt ganz nach vorne in den Ordner – der Index dient so als ständig aktualisiertes Inhaltsverzeichnis.

Was mache ich mit alten Tips?

Wer nachträglich die Tips der ersten sechs Ausgaben umnummerieren möchte: Die Tabelle zeigt, welcher Counter der jeweils ersten Tips-Seite jeden Hefts entspricht.

Ausg.	Seite = Counter	Ausg.	Seite = Counter
10/97	203 = 0001	01/98	205 = 0083
11/97	173 = 0027	02/98	161 = 0119
12/97	230 = 0052	03/98	167 = 0149

Anno 1602

Sind Sie bei Sunflowers' epischem Aufbauspiel ständig pleite? Kein Problem, denn mit einem einfachen Hexcheat schießen Sie Ihren Kontostand in astronomische Höhen. Dazu notieren Sie sich Ihre Goldmenge und speichern den Spielstand, um ihn dann mit einem Hexeditor zu bearbeiten. In dem rechnen Sie die notierte Goldmenge in die entsprechende Hexadezimalzahl um (z.B. 3A 98 für 15.000 Gold). Vertauschen Sie dann die beiden Zahlenpaare (in unserem Beispiel wäre das 98 3A), und suchen Sie nach dieser Zeichenfolge. An der ersten gefundenen Stelle überschreiben Sie die Zahl entweder mit »FF FF« für rund 65.000 Goldmünzen oder mit »FF FF FF« für über 16 Millionen.



Anstoss 2: Ihr Gegenüber bleibt trotz horrender Vertragsforderungen happy.

Anstoss 2 – Verlängerung

Um bei Vertragsverhandlungen mit dem eigenen Verein möglichst viel Geld und Prämien herauszuschlagen, gibt es einen Trick: Sobald ein Angebot vorliegt, setzt man alle Forderungen auf 0 DM. Vertragsdauer und Ausstiegsklausel sind dabei unerheblich. Wenn man dann auf »Verhandeln« klickt, ist der Verein natürlich sehr angetan. Jetzt setzt man die einzelnen Forderungen (Grundgehalt usw.) nacheinander aufs Maximum (aber immer nur einen Wert!) und bestätigt jedesmal mit »Verhandeln«. Der Verein wird am Schluß immer noch hocherfreut sein. Dieser Kniff funktioniert auch mit den Hauptsponsoren und stammt von Startrainer Benjamin Sewerin (FC Gütersloh).

Battlezone

Activisions geniales 3D-Echtzeit-Strategical fordert den ganzen Kommandanten. Die folgenden Cheats entlasten Sie gewaltig und werden bei gleichzeitig gedrückter »Shift«- und »Strg«-Taste eingegeben. Wenn der Bildschirm kurz aufblinkt und ein jaulendes Geräusch ertönt, ist der Schummelcode aktiviert. Von jetzt an wird das Überleben auf fernen Planeten und Monden fast zum Kinderspiel. Wenn Sie die Cheats erneut eingeben, wird ihre Wirkung aufgehoben.

Cheat	Wirkung
BZBODY	Unbegrenzte Schilde
BZFREE	Neubauten und Einheiten verbrauchen keine Ressourcen oder Piloten mehr
BZRADAR	Auf der Radarkarte sind alle Feindeinheiten zu sehen
BZTNT	Volle Munition

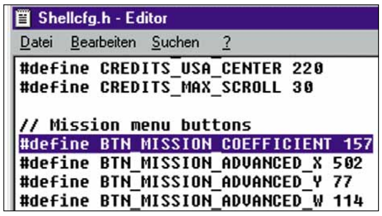
Dark Omen

Zum zweiten Teil der Warhammer-Reihe haben wir einige Cheats gefunden, die den Kampf gegen die grünstichigen Ork-Horden enorm erleichtern. Geben Sie die Wörter einfach im Hauptmenü ein; als Bestätigung ertönt ein dumpfes Donnergrollen. Den ersten Code (»OVERBYCHRISTMAS«) müssen Sie in einer laufenden Schlacht noch mit »F12« aktivieren, um das Gefecht erfolgreich und ohne Verluste zu beenden.

Cheat	Wirkung
OVERBYCHRISTMAS	Mit »F12« Schlacht siegreich beenden
THELIVINGGEM	Sprung zu Kapitel 2
HANDYMAN	Sprung zu Kapitel 3
RIDETHESTORM	Sprung zu Kapitel 4
YOUANDI	Sprung zu Kapitel 5
WEWONTHEDAY	Zwischensequenz (Sieg)
OHDEAR	Zwischensequenz (Niederlage)
LIGHTREADING	Zwischensequenz »Liber Mortis«
SMALLPEBBLE	Zwischensequenz »Juwel von Morrslieb«
BADBREATH	Zwischensequenz »Hand von Nagash«
WHITEGRAIL	Zwischensequenz »Weißer Gral«
ATIMETOFIGHT	Zwischensequenz »Langer Marsch«

Dark Reign

Das Echtzeit-Strategiespiel Dark Reign ist unlängst als Budget-Titel erschienen. Mit einem kleinen »Eingriff« können Sie alle 25 Kampagnen-Missionen direkt anwählen. Öffnen Sie dazu die Datei SHELLCGF.H im Verzeichnis DARK REIGN\DARK \SHELL mit einem Texteditor (z.B. dem Wordpad). Die Datei enthält im letzten Drittel die Zeile »#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 150«. Ändern Sie darin die 150 in 157, und speichern Sie die Datei unter ihrem alten Namen. Wenn Sie jetzt Dark Reign erneut starten und das Kampagnenmenü aufrufen, erscheint unten links ein »Cheat«-Button-Schriftzug.




```
#define CREDITS_USA_CENTER 220
#define CREDITS_MAX_SCROLL 30

// Mission menu buttons
#define BTN_MISSION_COEFFICIENT 157
#define BTN_MISSION_ADVANCED_X 502
#define BTN_MISSION_ADVANCED_Y 77
#define BTN_MISSION_ADVANCED_W 114
```

Dark Reign: Ersetzen Sie in der markierten SHELLCFG.H-Zeile »150« durch »157«.

Die by the Sword

TIP 1: Lassen Sie sich nicht von Gegnern umzingeln. Gerade in den Ork-Höhlen haben Sie es meist mit mehreren Feinden gleichzeitig zu tun, die Sie aber durch einen Schritt in die engen Gänge leicht voneinander trennen können.
TIP 2: Egal, ob Sie die Arcade- oder die VSim-Steuerung wählen: Grundsätzlich sollten Sie immer per Schwert zuschlagen, einen Ausweichschritt nach hinten machen und dann gleich mit dem nächsten Schlag nachsetzen. Diese Taktik empfiehlt sich vor allem bei den kräftigen, aber schwerfälligen Gegnern.
TIP 3: Gelegentlich gibt es gleich mehrere Stellen nebeneinander, an denen Die by the Sword automatisch den Spielstand sichert (etwa bei den Tentakeln). Lassen Sie dann einen Speicherplatz frei, säbeln Sie ein paar Monster nieder, und speichern Sie erst dann.
TIP 4: Man kann in der Mehrspieler-Arena auch gegen computergesteuerte Gegner antreten – so lassen sich neue Kampftaktiken ausprobieren.

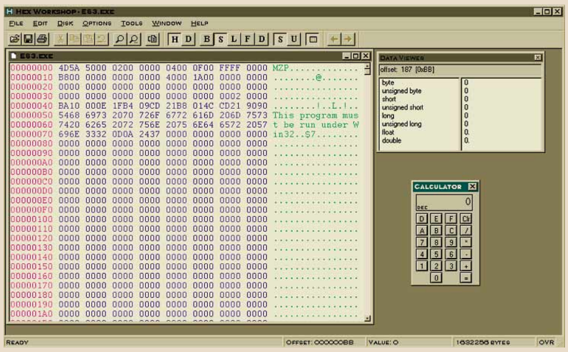


Die by the Sword: Ihr Ritter wird riesig...

Hex-Editoren

Zum Manipulieren von Dateien brauchen sie oft einen Hex-Editor. Zum Beispiel den Hex Workshop 32, der unserer Meinung nach der zur Zeit Beste ist. Um damit einen unserer Hex-Cheats auszuprobieren, sollten Sie folgende Punkte bitte unbedingt berücksichtigen:

1. Legen Sie von der zu manipulierenden Datei immer eine Sicherungskopie an. So vermeiden Sie, daß bei einem eventuellen Malheur der mühsam erarbeitete Spielstand futsch ist – einfach zurückkopieren.
2. Starten Sie den Hex Workshop, und laden Sie über »File/Open...« die zu bearbeitende Datei ein.
3. Suchen Sie die zu ändernde Zeichenfolge. Die entsprechende Zeile (Offset) können Sie, falls bekannt, über »Edit/Goto« suchen lassen. Wissen Sie nur die Zeichenfolge oder Teile davon, hilft Ihnen der Hex Workshop über »Edit/Find« weiter.
4. Prüfen Sie immer, ob eine Hexadezimal- oder Dezimalzahl gemeint ist. Sie können mit dem enthaltenen Hex-Calculator auch Zahlen umrechnen lassen. Der funktioniert wie ein Taschenrechner: Stellen Sie im Display den Modus der bekannten Ziffernfolge ein (Hex oder Dec), tippen Sie die Zahl, und klickenSie dann im Display einfach noch einmal auf Hex/Dec.
5. Markieren Sie die zu bearbeitenden Einträge. Sie können sie nun einfach mit den Cheat-Werten überschreiben.
6. Vergessen Sie abschließend nicht, die Datei vor dem Verlassen des Hex-Editors wieder abzuspeichern.



Mit HexWorkshop 32 können Sie Save-Dateien oder Exe-Files manipulieren. Legen Sie aber vorher eine Sicherheitskopie an!

TIP 5: Die spielerisch nervigste Stelle ist das ausgedehnte Labyrinth, in dem sich auch die tapfersten Rittersmänner leicht verlaufen. Achten Sie auf die Spinnweben – daran erkennen Sie, welche Gänge bereits erkundet sind.
TIP 6: Wenn das alles nicht hilft – unsere Cheat-Tabelle tut's. Für die hilfreichen und witzigen Effekte müssen Sie im Spiel »F1« gedrückt halten und dabei die Cheats eintippen.

Cheat	Wirkung
MUKOR	Unverwundbarkeit
QSAVE	Schnelles Speichern
FUNKY	Permanente Schadensanzeige
DEDLY	Schwert wird stärker
SILKY	Monster bleiben stehen
AIAIM	Gegner-Intelligenz abschalten
BAMFF	Sprung zum letzten Level
GOLRG	Ritter wird mit jeder Eingabe größer
BTINY	Ritter wird mit jeder Eingabe kleiner
MECAM	Ich-Perspektive
GOCAM	Kamera bleibt stehen
SPCAM	Feindkamera
FRAME	Bildschirmfoto
SEPKU	Selbstmord
BILLS	Alle Animationen des Ritters zeigen
IFALL	Wirft den Ritter einmal um
HICUP	Wirft und schleudert den Ritter permanent umher
AGRAV	Schwebende Gliedmaßen
LUNAR	Geringe Schwerkraft

FIFA '98

Unser Leser Christoph Thewes spielt gern Fußball auf Brettern. Er hat nämlich einen Trick herausgefunden, wie man bei FIFA '98 auch im Stadion auf Holzboden kicken kann. Dazu müssen Sie die Datei FLRLITE.PAK in ein anderes Verzeichnis kopieren (nicht verschieben!), in TURFS0P2.PAK umbenennen und wieder ins alte Verzeichnis kopieren. Wenn Sie dann im Spiel das Wetter auf »klar« stellen, wird das nächste Match hölzern. In der letzten Ausgabe steht übrigens, wie Sie in der Halle auf Rasen spielen können.



FIFA '98: Vom Bolzplatz zum Holzplatz.

Gettysburg

In Sid Meyers Bürgerkriegsspektakel Gettysburg sind für die Nord- und Südstaaten getrennte Cheats versteckt. Der Schummelmodus wird mit »Shift« und »Return« aktiviert, der Cheat eingegeben und mit »Return« ausgelöst. Die Codes hat uns General Patrick Lang aus Konstanz per Meldereiter zugeschickt.

Cheats für Union	Wirkung
HOOKER	Befestigt alle Truppen
HANCOCK	Kein Streß
MCCLELLAN	Erhöht Erfahrung
BUFORD	Dreht Uhr zurück
SEDGEWICK	Uhr auf Endzeit
REYNOLDS	Sofortige Verstärkungen
HALLECK	Computer übernimmt Ihre Truppen
WARREN	Alle Truppen sichtbar
CUSTER	Zeigt Feindauftrag an

Cheats für Konföderation	Wirkung
LONGSTREET	Befestigt alle Truppen
JACKSON	Kein Streß
BEAUREGARD	Erhöht Erfahrung
STUART	Dreht Uhr zurück
PICKETT	Uhr auf Endzeit
HILL	Sofortige Verstärkungen
HALLECK	Computer übernimmt Ihre Truppen
HOTCHKISS	Alle Truppen sichtbar
HARRISON	Zeigt Feindauftrag an

Heavy Gear

Auch die schwermetalligen Riesenroboter aus Heavy Gear freuen sich über Cheats. Vorher ist allerdings etwas Fingerverrenken angesagt: Halten Sie während einer Mission gleichzeitig »Strg«, »Alt« und »Shift« gedrückt, und tippen Sie die Codewörter ein.

Cheat	Wirkung
BEDOUINPRINCE	Unverwundbarkeit
HESBACKAND	Unbegrenzt Munition
HESGOTAGUN	
DEPLIKESPUDDING	Freie Kamera (mit »Strg« und den Pfeiltasten bewegen)
CHECKMATEIN2	Laufende Mission erfolgreich beenden

Herrscher der Meere

Seebär Ufuk Colak hat nicht nur mit der Wirtschaftssimulation Herrscher der Meere gespielt, sondern auch mit der Konfigurationsdatei MISSION.INI. Darin läßt sich sehr leicht die Belohnung für erfolgreich absolvierte Missionen bearbeiten, um kräftig abzusahnen. Laden Sie die Datei einfach in einen Editor (z. B. Wordpad). Die Missionen sind durchnummeriert, in der Zeile »LOHNGELD« können Sie jeweils einen Betrag Ihrer Wahl eintragen – das geht am schnellsten mit der »Suche/Ersetze«-Funktion Ihres Editors. Die Zahl hinter der Zeile »ZEIT« gibt an, wieviele Monate Ihnen fürs Erledigen des Auftrags bleiben. In unserem Beispiel haben wir die Laufzeit auf zwölf Monate und die Belohnung auf zwei Millionen gesetzt.

Mission.ini

```
[MISSION_001]
TYP         = ware
OBJEKT      = pelzmantel
PUNKTE      = 800
ZEIT        = 12
STARTHAFEN  = spieler
ZIELHAFEN   = lissabon
LAND        = none
FLOTTE      = none
LOHN        = geld
LOHNGELD    = 2000000
```

Incoming



Incoming: Per Firmenadresse ins Cheatmenü.

Die Entwickler bei Rage haben in Incoming ihre Firmenadresse eingebaut – als Cheat. Wenn Sie im Startmenü brav »NUMBERONEDACRESTREET« eintippen, lassen sich verschiedene Hilfen anwählen. Darunter sind Unverwundbarkeit, direkte Missionsanwahl oder besonders starke Munition.

Incubation

Die Scay'Ger im Nacken, einen Abgrund vor den Füßen – Ihre Marines haben es bei Blue Bytes Incubation nicht leicht. Zum Glück gibt's Cheats, die enorm helfen. Tippen Sie die Codes einfach in der Stadtansicht ein. Die

gleichen Schummeleien funktionieren übrigens auch beim Mission Pack.

Cheat	Wirkung
IX1	Alle Missionen anwählbar
IX2	10 Erfahrungspunkte pro Marine
IX3	500 Ausrüstungspunkte fürs Team
IX4	Nächste Mission aufrufen

Interstate '76

In Activisions Roadmovie endet ein harter Einsatz unrühmlich, wenn Ihr Gefährt sich überschlägt und auf dem Dach landet. Wenn Sie aber kurz vor der unsanften Landung zweimal schnell hintereinander »F12« drücken, läßt sich das Unglück meist vermeiden. Der Kniff klappt auch beim Nitrorider-Missionpack und bei Stürzen von hohen Klippen, die normalerweise tödlich sind. Es erfordert allerdings einige Übung, bis man den Dreh raus hat.

iPanzer 44

TIP 1: Achten Sie bei der Routenplanung stets darauf, daß zwischen Start- und Zielpunkt keine Wälder in direkter Linie liegen. Sonst kann es passieren, daß Ihre schweren Panzer hilflos in den Baumtexturen hängenbleiben.
TIP 2: Sollten sich Ihre Fahrzeuge doch mal festgefahren haben, lassen sie sich um exakt 180 Grad drehen. Dann geht's mit Vollgas aus dem Gestrüpp.
TIP 3: Nutzen Sie möglichst oft die »Line of Sight«-Option. Nur wenn sich die Gegner in Sichtweite befinden, können Ihre Panzer sie unter Feuer nehmen.
TIP 4: Artillerieunterstützung lohnt sich immer. Kaufen Sie deshalb vor jeder Schlacht mindestens eine Geschütz-Einheit, um auch indirekt auf die Gegner feuern zu können.
TIP 5: Beachten Sie die unterschiedlichen Höchstgeschwindigkeiten Ihrer Einheiten. Versuchen Sie stets, alle Kräfte so zu bewegen, daß sie gleichzeitig am Ziel ankommen und angreifen.

I-War

Im actionreichen Weltraumspiel I-War geraten auch Fliegerasse schnell ins Schwitzen. Das muß nicht sein: Tragen Sie unter »Personaldateien« als Pilotennamen »Darkgoat« ein, und schon steht Ihnen eine ganze Palette lebensrettender Cheats zur Verfügung. Die müssen sie nur noch während des Fluges eingeben, während Sie die linke »Shift«-Taste gedrückt halten.

Cheat	Wirkung
I	Unverwundbar
W	Mission erfolgreich
8	Zum angewählten Feindschiff springen
0	Angewähltes Schiff explodiert
9	Geschwindigkeit dem Ziel anpassen

Jazz Jackrabbit 2



Jazz Jackrabbit 2: Jack wird durch unsere Cheats zum wahren Killerkarnickel.

Die neckischen Karnickel Jazz und Spaz werden mit unseren Cheats zur tödlichen Waffe gegen den bösen Schildkrötenkönig. Das können Sie in der Demoversion von Jazz Jackrabbit 2 auf der Cover-CD dieser Ausgabe auch gleich ausprobieren. Tippen Sie die Codewörter einfach in einem Level ein – sie funktionieren allerdings nur bei Solospielen. Wer außerdem den Cheat »JJMORPH« mehrmals hintereinander schreibt, spielt erst Spaz, dann einen Vogel, einen Frosch und schließlich wieder Jazz.

Cheat	Wirkung
JJGOD	Unsterblich
JJINV	Unsterblich
JJGUNS	Alle Waffen
JJAMMO	Volle Munition
JJRUSH	Gegner einfach überrennen
JJFLY	Hubschrauber-Ohren, beim zweiten Eintippen Schwebebrett
JJK	Selbstzerstörung
JJSHIELD	Power-Schild
JJNEXT	Nächster Level
JJLIGHT	Schwierigkeitsgrad auf leicht
JJBIRD	Der Vogel als Eskorte
JJCOINS	Münzen aufstocken
JJGEMS	Diamanten aufstocken

Might and Magic 6

TIP 1: Rüsten Sie als erstes Ihre Mitstreiter aus. Die führen zwar ein anständiges Equipment mit sich, haben es aber nicht einsatzbereit. Vor allem die besseren Waffen sollten Ihre Abenteurer in den Händen halten.
TIP 2: Den ersten Auftrag gibt's im Dorf Neu-Sorpigal, wo in der Taverne drei Personen warten. Sprechen Sie mit dem Mann in der Mitte. Laufen Sie aber noch nicht zum Tempel, sondern suchen Sie erst den Bürgermeister auf. Der hat nämlich einen weiteren Auftrag für Ihre Heldentruppe.
TIP 3: Gilden sind sehr hilfreich, denn sie bringen Ihnen die ersten Zaubersprüche bei. Suchen Sie deshalb die Häuser im Dorf systematisch ab, und treten Sie möglichst jeder Gilde bei – zuerst den billigen, die nur rund 25 Taler Aufnahmegebühr verlangen.
TIP 4: Wenn Ihr Trupp weit entfernte Gegner erspäht, sollten Sie in den Rundenmodus schalten. Nun können Sie den Feind mit Fernzauber (Flammenpfeil, Kältemagie) oder Schußwaffen (Armbrust, Bögen) angreifen, bevor er in Nahkampfreichweite kommt.
TIP 5: Die drei Brunnen in Neu-Sorpigal frischen Ihre Hitpoints und Magiepunkte gratis auf, wenn Sie sich davorstellen und die Leertaste drücken. So sparen Sie sich das kostenpflichtige »Auftanken« in einer Taverne.



Need for Speed 2 SE: Unser Rennwagen mutiert zum rasanten Riesendinosaurier.

Need for Speed 2 SE

In Electronic Arts' Rennspiel versteckt sich ein Sammelsurium witziger und nützlicher Cheats. Das hat ihnen aber nichts geholfen – Ralf Schuster aus Gebsattel fand sie trotzdem. Die Codes werden im Hauptmenü eingetippt; ein kurzes Zischen bestätigt die Aktivierung. Eine Ausnahme gibt's allerdings: Um alle Kurse bei Nacht fahren zu können, müssen Sie »N« gedrückt halten, während das Rennen geladen wird.

Cheat	Wirkung
PIONEER	Jeder Wagen bekommt einen besseren Motor
SLOT	Fahrbahnrillen, die das Auto leicht ins Schleudern bringen (nur im Arcade-Modus)
RUSHHOUR	Verdreifacht den Straßenverkehr
RAIN	Es regnet auf allen Strecken (nur 3dfx-Version)
ROADRAGE	Wenn Sie hupen, fliegt der nächste Computergegner in die Luft
FZR2000	Neues Fahrzeug mit über 400 km/h Tempo
VIP	Stretch-Limo mit Pool, sehr schnell und wendig
SCHOOLZONE	Dichter Verkehr, alle Wagen werden zu Schulbussen
REXHOUR	Dichter Verkehr, alle Wagen werden zu Dinosauriern
KCJONES	Regenbogen-Auto (nur 3Dfx-Version)
GO18	Schulbus
GO19	Pickup-Truck
GO21	Zugmaschine
GO23	Audi 80
GO26	Mercedes 500 SL
GO27	VW 1600 TL
GO31	Armee-Laster
GO34	Touren-Bus
GO35	Limousine
GO40	Holzkiste
GO41	Holzwagen
GO42	Holzstand
GO43	Dinosaurier
GO44	Wohnwagen
GO45	Souvenirstand 1
GO46	Souvenirstand 2
GO47	Souvenirstand 3
GO48	Baumstamm
GO49	Metallkiste
GO50	Bierkiste
GO51	Felsbrocken

Nightmare Creatures

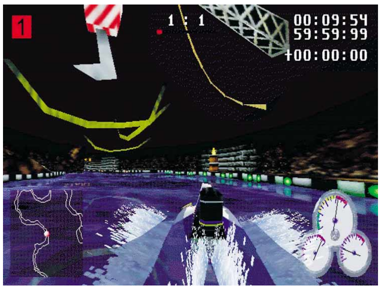
Beim Horror-Prügelspiel Nightmare Creatures bringen einige Cheats Licht in die Düsternis. Tippen Sie im Hauptmenü »EVERYWHERE« ein, und bestätigen Sie mit der »Return«-Taste.



Nightmare Creatures: Nadja und Ignatius kämpfen mit Cheats gegen Horrorgestalten.

Ein Klingeln ertönt, und der Cheatmodus ist aktiviert. Jetzt können Sie die anderen Codes eintippen. Sobald Sie die erste Mission starten, werden die Cheats aufgeführt und können mit den Pfeiltasten ein- und ausgeschaltet werden (siehe Bild). Übrigens: In der Demo-Version (auf der Cover-CD dieser Ausgabe) funktioniert nur der Code für unendliche Pistolen (»BOULON«).

Cheat	Wirkung
EVERYWHERE	Cheatmodus aktivieren
BOULON	Unendlich Pistolen
CHICO	Kleine Monster
GU	Cut-Body-Modus
BRONKO	Sie spielen als Monster
DAVID	Schlag-Tritt-Sprung-Kombinationen ausschalten
BLUR	Verwaschene Grafik
LOVDIK	Grüße vom Entwicklerteam
BES	Debug-Modus
MOBY	CD-Musikstück wählen
ALAIN GUYET	Alle Cheats verfügbar



Powerboat Racing: Wir brettern auf einem Katamaran durch die unterirdische Mine.

Powerboat Racing

In dem rasanten Rennbootspiel sind einige Extraboote und ein Geheimlevel versteckt. Um die zu spielen, müssen Sie lediglich die folgenden Buchstabenkombinationen im Kennwörter-Menü des Spiels eintragen.

Kennwort	Wirkung
PDL	Geheimlevel: Mine
URN	Katamaran-Boote
EPS	Meisterschafts-Modus
PBR	Slalom-Rennen

Redline Racer

Der Weg zu den Bonusbikes in Redline Racer ist lang und beschwerlich. Mit den Tips von Michael »Harley« Galuschka wird er ein wenig kürzer.

TIP 1: Es gibt zwar keine offiziellen Abkürzungen, doch mit einer geschickt gewählten Linie abseits der Hauptpiste können Sie ein paar Meter sparen und in der Plazierung vorrücken.

TIP 2: Computergegner, die einmal aus dem Sattel fliegen, bestreiten den Rest des Rennens meist unter »ferner liefen«. Hartgesottene Piloten wie Sie sollten unliebsame Konkurrenz deshalb gezielt gegen die nächste Bande quetschen, um ihnen eine unfreiwillige Freiflugstunde zu verschaffen.

TIP 3: Am leichtesten gewinnt es sich in Redline Racer von der Spitze weg. Versuchen Sie deshalb, mit viel Risiko so früh wie möglich nach vorne zu kommen, um die abgehängten Gegner von der Führungsposition aus bequem und sicher zu kontrollieren.

StarCraft

Auf unserer Cover-CD finden Sie unter dem Menüpunkt »Updates« einen exklusiven StarCraft-Trainer. Dieses Cheat-Programm wurde ausschließlich für GameStar entwickelt und ist kinderleicht zu bedienen. Rufen Sie es einfach vor oder während einer Partie StarCraft auf, und schon können Sie mit einer simplen Tastenkombination die Landkarte aufdecken, unendlich Minerale und Gas produzieren oder Gebäude, Truppen und Upgrades sofort herstellen. Außerdem lassen sich einzelne Einheiten und Gebäude vernichten, unzerstörbar machen oder übernehmen. Letzteres bietet ungeahnte Möglichkeiten, da Sie mit übernommenen Feindgebäuden sogar fremde Einheiten produzieren dürfen – beispielsweise einen Protoss-Träger, obwohl Sie die Terraner spielen. Die Hotkeys können Sie nach Belieben verändern. Beachten Sie aber bitte, daß die Cheats nur im Einzelspielermodus funktionieren – wer will schon seine ahnungslosen Multiplayer-Freunde gemeinerweise übers Ohr hauen?



StarCraft: Dieses Cheatprogramm finden Sie nur auf unserer Cover-CD.

Die Tabelle auf der nächsten Seite führt weitere Cheats auf. Drücken Sie dazu während einer laufenden Partie die »Return«-Taste, um den Code einzutippen und erneut mit »Return« zu bestätigen. Auch diese Cheats sind ausschließlich für den Solomodus gedacht.

Cheat	Wirkung
POWER OVERWHELMING	Unverwundbarkeit
OPERATION CWAL	Schnelles Bauen und Upgraden
THE GATHERING	Unendlich Energie
NOGLUES	Computerspieler kann Energie nicht einsetzen
SHOW ME THE MONEY	10.000 Mineralien und Gas
WHATS MINE IS MINE	500 Mineralien
BREATHE DEEP	500 Gas
SOMETHING FOR NOTHING	Alle derzeit möglichen Upgrades
MEDIEVAL MAN	Alle in der Mission möglichen Upgrades
BLACK SHEEP WALL	Landkarte aufdecken
WAR AINT WHAT IT USED TO BE	Schaltet Fog of War ab
MODIFY THE PHASE VARIANCE	Sie können alles bauen
FOOD FOR THOUGHT	Sie können mehr Einheiten bauen, als das momentane Maximum erlaubt
THERE IS NO COW LEVEL	Mission gewinnen
STAYING ALIVE	Sie dürfen die bereits gewonnene Mission weiterspielen
GAME OVER MAN	Mission verlieren

Auch der Sprung zu einer beliebigen Kampagnen-Mission ist möglich, indem man »OPHELIA« als Cheat eingibt und mit »Return« aktiviert. Anschließend drückt man erneut »Return«, schreibt das gewünschte Szenario (beispielsweise »TERRAN3«, »ZERG8« oder »PROTOSS10«), und bestätigt die Eingabe wiederum mit »Return«.

Turok

Sorry – in unserer letzten Ausgabe hat sich der Fehlerteufel eingeschlichen und beim Cheat für unendliche Leben



Turok: Wir warpen uns zum T-Rex-Level.

ein »F« geklaut: Der Code heißt nämlich »JFFSPNGDNBRG«. Daniel Perna hat den Patzer entdeckt und alle Cheats zusammengefaßt, die auch mit der deutschen Version funktionieren.

Cheat	Wirkung
JFFSPNGDNBRG	Unendliche Leben
LLSNMRTN	Unverwundbarkeit
MGRLSGTM	Alle Waffen
RHNSRLL	Unendliche Munition
KNTSFSKS	Flugmodus
TRNTNNQ	Ganze Karte
DGHTTSRS	Alle Schlüssel
PTLFGNDS	Sprung zu Level 1
QTMBGS	Sprung zu Level 2
GTMNDSBF	Sprung zu Level 3
NCPGHM	Sprung zu Level 4
RSTPDFRPL	Sprung zu Level 5
BGRSD	Sprung zu Level 6
NBCD	Sprung zu Level 7
LFRRSPR	Sprung zu Level 8
CRCDND	Sprung zum Longhunter
CTNTSCND	Sprung zum Mantis
THSFNDNT	Sprung zum T-Rex
HSTSMN	Sprung zum Campaigner
TKMDKK	Zeigt Gegner auf der Karte an
HTSDNM	Gegner-Gallerie
HFLLTHSH	Winzige Gegner
PRMSHN	Gegner mit Wasserköpfen
BGGNTSS	Discomodus
CRLSFNDNGS	Farbenmodus
MBRNKLSN	Spiritmodus
GSRCGKFS	Quackmodus
LRNMSNHR	Die Credits werden eingeblendet

Uprising

Silvan Altorfer aus Neerach im schönen Toblerone-Land Schweiz hat einen netten Trick zu Ubi Softs Uprising, der Ihre Energievorräte schont: Wenn Sie einen Bomber angreifen lassen, warten Sie ab, bis er seine tödliche Last abwirft. Dann zielen Sie den Flieger an und »verkaufen« ihn mit der »Entfernen«-Taste. So gibt's die Kosten für den Bomber zurück, und der Feind bekommt trotzdem sein Fett weg.

Worms 2

Simon Altenburg aus Berlin kennt noch ein paar Kniffe zu Worms 2.

TIP 1: Stellen Sie einen Wurm unter freiem Himmel auf einen gegnerischen. Wenn Ihr Kämpfer dann mit einem Mörser senkrecht nach oben feuert und schnell wegrennt, bekommt sein feindlicher Unterwurm bis zu 120 Lebenspunkte abgezogen.

TIP 2: Zum Überbrücken größerer Schluchten in einer Höhle schießt man das Ninjaseil ab, schwingt hin und her und drückt dann zweimal »Return«. Dadurch fliegt das Seil wieder im gleichen Winkel davon, und man kann weiterschwingen.

TIP 3: Wenn ein Wurm auf einer dünnen Fläche steht und nach unten will, setzt er den Bohrer ein. Der Trick: Solange der Kriecher beim Fallen weiterbohrt, bekommt er trotz harter Landung keine Punkte abgezogen.

TIP 4: Die Uzi eignet sich hervorragend gegen Würmer, die auf einer relativ glatten Fläche vor einem Abgrund herumlungern. Wenn Sie auf die eine Salve abgeben (parallel zur Fläche), purzeln Ihre Opfer in die Schlucht.

Tips & Tricks: Bis zu 1.000 Mark Belohnung!

Wir freuen uns über jeden Leserbeitrag für unsere Tips&Tricks-Seiten. Vom kleinen Cheat oder Kurztip bis hin zur mehrseitigen Komplettlösung eines aktuellen Spielehits ist uns alles willkommen. Für aufwendige Lösungen mit Screenshots, Karten oder anderem Material landen bei Veröffentlichung bis zu 1.000 Mark auf Ihrem Bankkonto.

Damit wir Ihre Einsendung verwenden können, müssen Sie vier Spielregeln beachten:

- Der Beitrag muß von Ihnen stammen.
- Die Lösung darf nur unserem Verlag vorliegen. Bei größeren Texten geben wir Ihnen Bescheid, ob wir sie veröffentlichen können.
- Schicken Sie uns größere Beiträge bitte auf Diskette(n). Speichern Sie Texte möglichst im Word- oder ASCII-Format (»MS-DOS-Text«), und legen Sie einen Ausdruck des Textes bei. Bilder und Karten sind uns als GIF-, TIF- oder PCX-Dateien willkommen.
- Senden Sie Ihr Werk an:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Tips & Tricks
Brabanter Str. 4
80805 München
oder an:
tips@gamestar.de

Die Mega-Lösung

StarCraft

Egal, ob Sie einfach die drei Kampagnen lösen wollen, allgemeine Anregungen oder konkrete Tips zu den Truppentypen suchen: Unsere große Komplettlösung, aufgeteilt in die drei Parteien, hilft Ihnen weiter.

Unser ausführliches Special über Blizzards neuen Vorzeige-Titel quillt vor nützlichen Informationen nur so über: Für jede der drei Rassen gibt's eine eigene Sektion mit Strategie-Tips, Einheiten-Taktiken und ausführlicher Kampagnen-Lösung. Die meisten Tips sind von unseren Echtzeit-Strategen während der spannenden Solo-Missionen erspielt worden, einige entstammen auch den zahllosen Multiplayer-Schlachten im Redaktionsnetzwerk. Die dabei entstandenen Tricks, Taktiken und Strategien speziell für den Mehrspieler-Modus stellen wir ausführlich im nächsten Heft vor.

Einsteiger-Tips

ARBEITER *ausbilden*

TIP 1: Bilden Sie genügend Arbeiter aus, um schnell alle Rohstoffe abbauen zu können. Ideal sind zwei Arbeiter pro Kristallbrocken plus vier Arbeiter pro Vespin-Geysir. Nach dem sechsten Arbeiter errichten Sie ein weiteres Versorgungsdepot, erst nach dem zehnten sollten Sie eine Raffinerie hinstellen. Bauen Sie spätestens nach dem zwölften Arbeiter eine Kaserne.

Karte **AUFDECKEN**

TIP 2: Erforschen Sie frühzeitig mit einer entbehrlichen Einheit die Karte. Suchen Sie nach feindlichen Stützpunkten und nahegelegenen Rohstoffvorkommen.

SAMMEL-PUNKTE *finden*

TIP 3: Der Computergegner sammelt seine Truppen vor jedem Angriff an einem bestimmten Punkt. Finden Sie heraus, wo dieser liegt. Greifen Sie die Einheiten dort an, solange es noch wenige sind.

TRIGGER *nutzen*

TIP 4: StarCraft arbeitet mit »Triggern«. Wenn Ihre Leute einen festgelegten Punkt erreichen, wird ein Angriff, eine Falle oder ein Teil der Story ausgelöst. In einzelnen Szenarios muß ein spezielles Ereignis getriggert werden, damit die Mission lösbar wird. Auch die Einheiten haben Trigger: Wenn Sie nahe genug herankommen, wird die Attacke ausgelöst. In der Regel ist dieser Angriffsradius kleiner als die Sichtweite Ihrer Leute. Überraschen Sie entdeckte Feinde mit Fernangriffen oder Zaubersprüchen.

Vorsicht **RECHTS-KLICK**

TIP 5: Es gibt einen Unterschied zwischen dem »Angreifen«-Befehl und dem Rechtsklick auf ein Gebäude. Wenn Sie Ihre Einheiten per Rechtsklick gegen eine Konstruktion jagen, ignorieren sie solange alle Gegner, bis das Bauwerk demoliert ist. Truppen, denen die Attacke mit dem »Angreifen«-Kommando befohlen wird, fallen zwar ebenfalls über das Gebäude her, bekämpfen aber zuerst Widersacher, von denen sie beschossen werden. Wenn Sie Einheiten über eine Distanz schicken, funktioniert es genauso: Mit dem Angriffsbefehl plus Linksklick geschickte Truppen greifen unterwegs Feinde an, denen sie begegnen. Einheiten, die per Rechtsklick gesendet wurden, rennen stur bis zum Ziel durch. Ein Rechtsklick auf eine eigene Einheit bewirkt, daß ihr vorher ausgewählte Truppen im Abstand folgen.

UPGRADEN

TIP 6: Upgrades lohnen sich. Ein Ausbaustufe kostet selten mehr als eine Einheit und verbessert alle betreffenden Truppen, sogar die, die Sie vor dem Ausbau produziert haben. Erforschen Sie als Terraner zuerst Angriffs-, als Zerg Panzerungs- und als Protoss Schildverbesserungen, erst dann den Rest. GUN

StarCraft-Tips-Special





StarCraft – Truppen

Fakten, Fakten, Fakten, und immer an die Gegner denken: Wir haben alle wichtigen Einheiten-Daten für Sie zusammengestellt.

Einheit	Größe*	Angriffs-reichweite**	Schaden (Boden)	Schaden (Luft)	Hitpoints	Schild	Panzer	Bauzeit	Kristalle	Gas	Sonderfähigkeit
Terraner											
WBF	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	60	–	0	20	50	0	Bauen, Reparieren
Marine	Klein	115	6 (N)	6 (N)	40	–	0	24	50	0	–
Feuerfresser	Klein	30	16 (E)	–	50	–	1	24	50	25	–
Geist	Klein	205	10 (E)	10 (E)	45	–	0	50	25	75	Tarnen, Stoppen, Atomschlag
Adler	Mittel	145	20 (E)	–	80	–	0	30	75	0	Minenlegen (3 mal)
Goliath	Groß	135/140***	10 (N)	20 (X)	125	–	1	40	100	50	–
Arclite: Panzer	Groß	185	30 (X)	–	150	–	1	50	150	100	in Belagerungsmodus wechseln
Arclite: Belagerung	Groß	370	70 (X)	–	150	–	1	–	–	–	Stationär, Mindestreichweite b. Feuern
Raumjäger	Groß	160/145***	8 (N)	15 (X)	120	–	0	60	200	100	Tarnen
Landefrachter	Groß	–	–	–	150	–	1	50	100	100	Transport
Explorer	Groß	–	–	–	200	–	1	80	25	300	Matrix, EMP, Bestrahlung, Gegner enttarnen
Behemoth	Groß	150 (300)****	25 (N)	25 (N)	500	–	2	160	400	300	Yamato-Kanone
Raketenturm	–	210	–	20 (N)	200	–	0	30	100	0	stationäres Gebäude
Zerg											
Drohne	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	40	–	0	20	50	0	Bauen
Zergling	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	35	–	0	28	50	0	Pro Larve erhält man zwei Zerglings
Hydralisk	Mittel	115	10 (X)	10 (X)	80	–	0	26	75	25	–
Ultralisk	Groß	Nahkampf	20 (N)	–	400	–	1	60	200	200	–
Vergifter	Mittel	–	–	–	80	–	1	50	25	100	Blutbad, Fressen, Schwarm
Verseucht. Terraner	Klein	Nahkampf	500 (N)	–	60	–	0	40	100	50	Kamikaze
Overlord	Groß	–	–	–	200	–	0	40	100	0	Transport, Enttarnen
Mutalisk	Klein	85	9 (N)	9 (N)	120	–	0	40	100	100	Wächter erschaffen
Wächter	Groß	240	20 (N)	–	150	–	2	40	50	100	Entsteht aus Mutalisk
Terror	Klein	Nahkampf	–	110 (N)	20	–	0	30	25	75	Kamikaze, Preis gilt für zwei Einheiten
Königin	Mittel	–	–	–	120	–	0	50	100	150	Brütling, Parasit, Einfangen, Seuche
Sporenkolonie	–	200	–	15 (N)	400	–	0	40	50	0	stationäres Gebäude
Tiefenkolonie	–	185	30 (N)	–	400	–	0	40	75	0	stationäres Gebäude
Protoss											
Sonde	Klein	Nahkampf	5 (N)	–	20	20	0	20	50	0	Bauen
Berserker	Klein	Nahkampf	16 (N)	–	80	80	1	40	100	0	–
Dragoner	Groß	100	20 (X)	20 (X)	100	80	1	50	150	50	–
Templer	Klein	–	–	–	40	40	0	50	50	150	Psi-Sturm, Halluzination, Archon
Archon	Groß	50	30 (N)	30 (N)	10	350	0	20	0	0	Entsteht aus zwei Templern
Räuber	Groß	210	100 (N)	–	100	80	0	60	200	100	Munition muß einzeln gekauft werden
Scout	Groß	110/100***	8 (N)	24 (X)	130	90	1	80	300	150	–
Shuttle	Groß	–	–	–	80	60	1	50	200	0	Transport
Arbiter	Groß	135	10 (X)	10 (X)	200	150	1	160	25	500	Rückruf, Stasisfeld, Tarnung
Beobachter	Klein	–	–	–	40	20	0	40	25	75	Tarnen, Enttarnen
Träger	Groß	210/180***	5 (N)*****	5 (N)	250	150	1	140	350	300	Interceptoren bauen
Photonenkanone	–	175	20 (N)	2 0(N)	100	100	0	60	150	0	stationäres Gebäude

* Die Waffen der StarCraft-Truppen haben drei Schadensklassen, die gegen verschieden große Einheiten unterschiedlich wirken: Normaler Schaden (N) ist gegen alle gleich effektiv, Explosiv-Schaden (X) wirkt gegen mittlere Einheiten nur zu 50% und gegen große nur zu 25%, Einschlag-Schaden (E) trifft kleine Einheiten mit 50% und mittlere mit 75% Stärke. Ein Hydralisk richtet also gegen einen Marine 5 Punkte Schaden an, gegen einen Adler 8 Punkte und gegen einen Arclite 10. ** Angabe in Pixel; der sichtbare Screen bei StarCraft ist 640 Pixel mal 370 Pixel groß *** Unterschiedliche Reichweite gegen Boden-/Luftziele **** In Klammern: Yamato-Kanone ***** Schaden pro Interceptor-Schuß

StarCraft *Terraner*



Terraner spielen sich nur auf den ersten Blick wie jede x-beliebige Echtzeitarmee: Blicken Sie mit uns hinter die Kulissen.

Terraner: Taktik-Tips

Die Terraner verfügen über keinen für sich allein besonders starken Truppentyp. Statt dessen sind sie mehr auf geschicktes Kombinieren der Einheiten angewiesen als die anderen Rassen. Mit ein wenig Übung haben die Erdlinge aber auf alle Tricks der Gegner eine Antwort.

BUNKER *bauen*

TIP 1: Bauen Sie Bunker, Bunker, Bunker. Die bemannen Sie vorzugsweise mit verwundeten Einheiten. Schicken Sie Marines hinein, wenn Sie Luftangriffe erwarten, und Feuerfresser, wenn Bodenattacken drohen. Plazieren Sie dahinter zur weitreichenden Luftabwehr Raketentürme. Ein eingegrabener Belagerungspanzer verstärkt die Stellung zusätzlich.

GEBÄUDE *bewegen*

TIP 2: Die wichtigsten terranischen Anlagen sind flugfähig und können so vor Angriffen fliehen oder zur nächsten Rohstoffquelle weiterschweben. Wenn der Feind nur mit Bodentruppen angreift, lassen Sie Ihre Gebäude emporsteigen – dadurch sind sie vor den Nahkämpfern sicher. Allerdings können schwebende Fabriken nicht produzieren. Falls eine Mission mit einer vorgefertigten Basis beginnt, ziehen Sie die flugfähigen Gebäude wenn nötig zusammen, um sie besser verteidigen zu können.



Zwei Gebäude fliehen vor feindlichem Beschuß.

Sofort **REPARIEREN**

TIP 3: Reparieren Sie unbedingt Installationen, die so schwer beschädigt sind, daß sie im roten Bereich liegen. Sonst brennen die Gebäude auch ohne weitere Feindeinwirkung einfach nieder. Angeschlagene Flugeinheiten, Panzer, Goliaths und Adler können von WBFs (Arbeitern) ebenfalls wieder zusammengeflickt werden. Die Reparatur lohnt sich immer, da die dafür anfallenden Rohstoff-Kosten sehr gering sind.

MEHRERE *Kasernen errichten*

TIP 4: Bauen Sie gleich mehrere Kasernen, wenn es Ihre Rohstoffvorräte erlauben. Die Ausbildung neuer Marines, Feuerfresser und Geister wird durch paralleles Rekrutieren enorm beschleunigt.

Aufklärung per **COMSAT**

TIP 5: Erweitern Sie Ihre Kommandozentrale früh um eine ComSat-Station. Das Special Radaraufklärung deckt die Karte auf und enttarnt versteckte sowie vergrabene Einheiten. Setzen Sie die Satelliten-Station regelmäßig ein, um zu überprüfen, ob Ihre Gegner sich zum Angriff sammeln.

RESSOURCEN *sichern*

TIP 6: Der Trend geht zur Zweit- und Drittbasis: Suchen Sie frühzeitig nach nahen, unbesetzten Rohstoffvorkommen, und errichten Sie dort einen Ministützpunkt mit Kommandozentrale, Raffinerie und ein bis zwei vollbesetzten Bunkern plus Turm.

Richtig **UPGRADEN**

TIP 7: Erforschen Sie für alle Einheiten immer jede Ausbaustufe für Feuerkraft und Panzerung, wobei Sie mit der Feuerkraft anfangen. Folgende Upgrades sind außerdem wichtig: Behemoths benötigen die Belagerungstechnik, Geister ihre Einzeltarnung, Raumjäger das Tarnfeld, Marines die U-238-Geschosse und Kreuzer die mächtige Yamato-Kanone. Weitere Upgrades hängen von Ihrer Taktik ab. Erforschen Sie das StimPack, falls Sie im großen Stil Infanterie einsetzen. Wenn Sie Gruppen von Geistern im Kampf benutzen, ist die Stopper-Munition eine sinnvolle Ergänzung. Entwickeln Sie die EMP-Schockwelle des Forschungsschiffes, sofern Sie ge-

gen Protoss spielen, und die Bestrahlung gegen Zerg. Wenn Ihre Geister Atomschläge ins Ziel dirigieren sollen, spendieren Sie ihnen zur Verbesserung der Sichtweite die Okular-Implantate.

Tips für den Kampf

BRENNPUNKTE *besetzen*

TIP 8: Bunker und Türme eignen sich nicht nur zur Verteidigung. Errichten Sie Stellungen an Brennpunkten und direkt vor der feindlichen Basis. Wenn Sie dann Scheinangriffe mit schnellen Einheiten starten und sich sofort wieder zurückziehen, geraten die gegnerischen Verfolger ins Sperrfeuer.

GRUPPEN *bilden*

TIP 9: In der richtigen Kombination von Einheiten liegt das Geheimnis Ihres StarCraft-Erfolges: Eskortieren Sie Panzer mit Marines, Marines mit Feuerfressern und Kreuzer mit Raumjägern. Vergessen Sie nicht, bei Offensiven ein Explorer-Forschungsschiff zur Aufklärung mitzunehmen. Formieren Sie Ihre Leute richtig, indem Sie Feuerfresser in die erste Reihe stellen. Marines bilden die zweite Linie, und Belagerungspanzer gehören ganz nach hinten.



Zu Tip 8: Unsere vorbildlich ausgebaute Bunkerstellung sichert einen wichtigen Knotenpunkt.

FRIENDLY FIRE *ist harmlos*

TIP 10: Im Gegensatz zu WarCraft 2 gibt es bei StarCraft kein »friendly fire«. Deshalb können Ihre Belagerungspanzer und Flammenwerfer unbesorgt ins dichteste Kampfgetümmel feuern, da sie niemals die eigenen Leute verletzen.

TERRAIN *nutzen*

TIP 11: StarCraft verwendet zwar keine echte 3D-Landschaft, wohl aber zwei Höhenstufen. Stellen Sie Fernkämpfer wie Marines, Goliaths und Belagerungspanzer auf Hügel oder Dächer, damit sie Widersacher auf der unteren Ebene beschießen.

ATOMWAFFEN-*einsatz*

TIP 12: Der teure Atomschlag ist die mächtigste Waffe der Terraner. Er vernichtet kleine Gebäude sowie Einheiten und fügt Großinstallationen schweren Schaden zu. Wenn Sie ihn gegen Truppen anwenden, sollten Sie bedenken, daß die Rakete einige Sekunden unterwegs ist. Möglicherweise sind die Gegner bereits geflohen, wenn sie einschlägt. Besonders wichtige feindliche Einheiten (wie Protoss-Träger) können allerdings mit der Stopper-Munition der Geister an der Flucht gehindert werden.



Zu Tip 9: Ein Marines-Trupp bildet die Luftabwehr für die angreifenden Belagerungspanzer.

Terraner: Einheiten

Obwohl die Stärke der Menschen eher in der Defensive liegt, haben ihre Einheiten noch weitaus mehr auf dem Kasten. Im folgenden erfahren Sie Taktiktips zu allen Truppentypen.



SPACE MARINE: Leichter Fußsoldat. Marines sind schnell und billig. Da sie auch auf feindliche Flieger schießen, eignen sie sich als Bunkerbesatzung, Eingreiftruppe, Eskorte oder Wache. Das StimPack erhöht Angriffsstärke und Feuerfrequenz, verursacht aber auch zehn Punkte Schaden beim Anwender. Benutzen Sie es bevorzugt vor Großangriffen.



FEUERFRESSER: Schwerer Fußsoldat. Die Flammenwerfer sind starke Nahkämpfer, aber nur gegen Bodenziele. Geben Sie den Jungs also immer Geleitschutz mit. Zusammen mit den Space Marines bilden sie eine tödliche Bunkerbesatzung. Auch Feuerfresser können mit einem StimPack ausgerüstet werden.



GEIST: Spezialagent. Eine wichtige Aufgabe der Geister ist die heimliche Erforschung der Karte. Eine kleine Gruppe dieser Agenten kann allerdings auch schwere Feindfahrzeuge besiegen: Dazu fesselt einer den Gegner mit der Stopper-Munition, während die anderen schießen. Die Schüsse der Agenten haben überdies eine sehr hohe Reichweite. Ihre mächtigste Angriffsart ist allerdings der Nuklearangriff. Dazu schleicht sich ein getarnter Geist bis kurz vor den Zielpunkt und fordert eine (vorher gebaute) Atomrakete an, die nach einigen Sekunden einschlägt. Greifen Sie mit dem Nuklearschlag bevorzugt Truppenmassen, kleine Gebäude oder angeschlagene Einrichtungen an, da er große Anlagen »nur« beschädigt.



WELTRAUM-BAUFAHRZEUG: Bau- und Reparaturroboter. Die WBFs sind für die Terraner, was die Bauern bei WarCraft 2 für die Menschen waren. Die Arbeiter errichten Gebäude, bauen Rohstoffe ab und reparieren neben Bunkern und Türmen auch mechanisierte Einheiten und Flieger. Sie können ihnen Kettenbefehle geben: Halten Sie die »Shift«-Taste gedrückt, und wählen Sie nacheinander bis zu zwölf beschädigte Einheiten per Rechtsklick an. Das WBF repariert sie dann der Reihe nach. Ihre Arbeiter lösen übrigens gegnerische Spinnenminen nicht aus.



GOLIATH: Angriffs-Mech. Der Goliath ist ähnlich flexibel wie der Space Marine. Er kann gleichermaßen zum Angriff wie zur Basisverteidigung eingesetzt werden. Seine besondere Stärke liegt in der Abwehr von Flugeinheiten. Für Kämpfe mit Bodentruppen ist er zu schwach. Da sein Bau relativ viele Ressourcen verschlingt, zählt er eher zu den unwichtigeren Einheiten.



BELAGERUNGSPANZER: Schwerer Panzer. Dieser Stahlkoloß ist eine ideale Unterstützungseinheit für den Kampf aus der zweiten Reihe. Durch den Belagerungsmodus kann er sowohl als Fahrzeug als auch als stationäres Artilleriegeschütz eingesetzt werden. Klären Sie das Einsatzgebiet des Panzers gut auf, da

er weiter schießen als sehen kann. Stationär hat er die größte Schußreichweite im Spiel, kann aber auf Gegner unmittelbar vor sich nicht feuern. Begleiten Sie Ihre Panzer immer mit Marines oder Goliaths, da sie sonst gegen Luftangriffe hilflos sind. Eine Walze aus mehreren Arclites, die sich behutsam Stück für Stück voranbewegt, ist kaum zu stoppen.



ADLER: Leichtes Bodenfahrzeug. Verbessern Sie als erstes die Geschwindigkeit Ihrer Adler, damit sie wirksam für »hit and run«-Attacken eingesetzt werden können. Verminen Sie die Eingänge zu Ihrer Basis, wenn Sie Angriffe mit Bodentruppen erwarten. Einmal verlegt, sind die Spinnenminen für den Feind unsichtbar. Jeder Adler trägt drei Minen, die nach Gebrauch nicht wieder aufgefüllt werden können. Sie können diese Waffe auch offensiv einsetzen: Legen Sie nahe des Feindstützpunktes ein Minenfeld an, und locken Sie die Angreifer mit einem Scheinangriff hinein.



CF/A-17 RAUMJÄGER: Leichter Jäger. Die schnellen Flieger dienen hauptsächlich zur Aufklärung oder als Eskorte von Kreuzern und Frachtern. Erforschen Sie das Tarnfeld, da die Jäger zu schwach gepanzert sind, um ungetarnt operieren zu können. Greifen Sie feindliche Truppen an, die weitab ihrer Basis keine Möglichkeit haben, die CF/A-17s zu enttarnen. Wenn der Feind seine Anlagen nicht mit Detektoren gesichert hat, ist eine kleine Staffel getarnter Jäger auch eine wirkungsvolle Angriffswaffe gegen Bodenziele.



LANDEFRACHTER: Fliegender Truppentransporter. Da die menschlichen Armeen nicht über Teleporter verfügen, sind diese weltraumtauglichen Flieger die einzige Transportmöglichkeit. Die Frachter gelten als Lasttiere der Terraner-Flotte: Sie bringen Truppen sowie Arbeiter zur Front, auf unzugängliche Hochplateaus und zu entlegenen Rohstoffvorkommen. Sie sind zwar gepanzert, aber nicht bewaffnet. Sorgen Sie für Geleitschutz durch Raumjäger.



EXPLORER-SCHIFF: Mobile Forschungsstation. Die Explorer sind unbewaffnet, langsam und nur schwach gepanzert. Sie sollten daher vorsichtig eingesetzt werden. Ihre Fähigkeiten sind dafür allerdings enorm: Die Forschungsschiffe können getarnte Gegner aufdecken und jede beliebige terranische Einheit kurzfristig fast unverwundbar machen. Sie gelten daher als ideale Begleiter bei Großangriffen. Die EMP-Schockwelle ist eine vorzügliche Waffe gegen Protoss-Truppen, da deren Schilde die Überladung nicht aushalten und für kurze Zeit deaktiviert werden. Setzen Sie die Bestrahlungsfähigkeit der Explorer bevorzugt gegen feindliche Arbeiter ein.



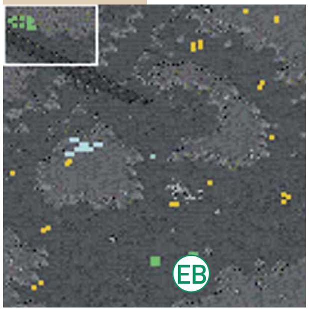
BEHEMOTH: Schwerer Kreuzer. Rüsten Sie Ihre Behemoths rasch mit Yamato-Kanonen aus, da sie die Effizienz der Schiffe wesentlich erhöhen. Die Kanone kann zwar nur selten schießen, hat aber eine sehr hohe Reichweite und zerstört kleine Installationen (wie Raketentürme) meist mit nur einem Schuß. Der Raumer ist leider sehr langsam. Schützen Sie ihn bei Offensiven mit der Verteidigungsmatrix des Explorers.

Terraner: Kampagne

Der terranische Held Jim Raynor hat's nicht leicht: Zuerst harte Kämpfe gegen die unheimlichen Zerg, dann muß er auch noch gegen den heimtückischen Konföderations-General Duke antreten.

JIM *muß überleben*

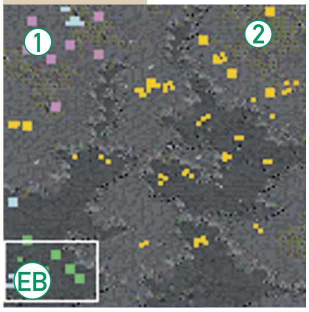
MISSION 1: Sie können aus dem Vollen schöpfen, was Gas und Kristalle angeht. Erschaffen Sie in Ruhe die geforderten zehn Marines, und sichern Sie Ihre Anlagen mit Soldaten in einem Bunker. Ernsthafte Angriffe der Zerg sind nicht zu befürchten. Sie können hier allerdings gefahrlos ein wenig die Handhabung des Spiels üben: Schicken Sie einen Sechsertrupp Marines nach Norden, um die Zerg zu attackieren. Achten Sie darauf, bei welcher Entfernung der Zerg-Angriff ausgelöst wird. Jim Raynor sollte dabei in den hinteren Reihen kämpfen, da Sie bei seinem Tod das Spiel verloren haben.



Mission 1: Die Zerg verstecken sich.

LANGSAM *aufbauen*

MISSION 2: Auch dieser Auftrag hat eher Trainingscharakter: Bilden Sie in Ruhe eine Expedition von mindestens zehn Marines aus, und befreien Sie die terranische Basis im Nordwesten (1). Überall auf der Karte verstecken sich kleinere Zerg-Trupps. Jagen Sie sie mit einer Gruppe von zehn oder zwölf Marines. Geben Sie dabei acht, daß Ihre Leute zusammenbleiben und sich nicht übers Gelände verteilen. Wenn Sie das Feindgebäude im äußersten Nordosten (2) zerstören, haben Sie die Mission gewonnen.



Mission 2: Eine unheimliche Entdeckung wartet im Nordosten.

BUNKER *besetzen*

MISSION 3: Besetzen Sie die Bunker mit Feuerfressern und die Dächer mit Marines. Errichten Sie pro Eingang noch zwei Bunker und zwei Raketentürme (zur Abwehr fliegender Zerg-Mutalisken). Die Türme sollten dabei hinter den Bunkern stehen. Bauen Sie eine Raffinerie sowie eine Werkstatt, und nutzen



Mission 3: Gut plazierte Bunker wehren die Zerg ab.

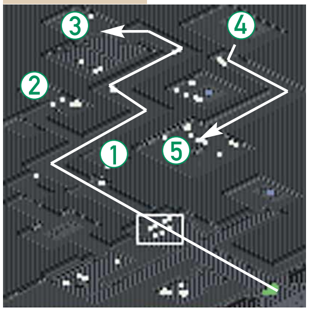
Sie die Adler-Bikes als schnelle Eingreiftruppe. Während und nach jedem der sporadischen Zerg-Angriffe lassen Sie die WBFs Ihre Bunker reparieren.

MINEN *vor die Zugänge*

Wenn Sie Spaß an kleinen Gemeinheiten haben, erforschen Sie die Spinnenminen der Adler, und legen Sie ein Minenfeld vor den Eingängen zur Festung an. Zwei Minuten vor Schluß starten die Zerg eine Scheinoffensive an einem der beiden Zugänge zu Ihrer Festung. Etwa 20 Sekunden später erfolgt dann der richtige Angriff. Wenn beim Eintreffen der Frachter noch wenigstens ein Kämpfer lebt, haben Sie gesiegt.

DATENDISK *finden*

MISSION 4: Der Weg zur Datenquelle ist mit vielen Gefahren gespickt. Ihre Soldaten rücken geschlossen vor und bekämpfen erspähte Raketenstellungen sofort. Folgen Sie dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Bei (1) können Sie die automatische Verteidigung kurzzeitig abschalten. Abseits vom Hauptweg findet sich eine verschlossene Tür (2). Diese öffnet sich, sobald einer Ihrer Soldaten in das nahegelegene blaue Feld läuft. Dahinter lauern überraschenderweise einige Zerg, denen Sie den Garaus machen sollten. Betreten Sie den ersten Teleporter (3), der Ihren Trupp nach (4) beamt. Der Weg nach Süden führt direkt zum Hauptcomputer (5).

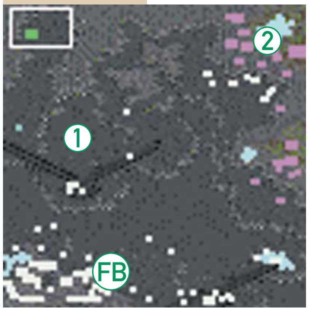


Mission 4: Der einzige Indoor-Auftrag der Terraner-Kampagne.

KERRIGAN *geht voran*

MISSION 5: Folgen Sie dem Wegverlauf, bis Leutnant Kerrigan auftaucht. Begleiten Sie die junge Dame ein Stück nach Süden, um dort die Raketentürme zu beseitigen (1). Anschließend tarnt sich Kerrigan und stürmt einfach in die Rebellenbasis (2) im Nordosten (vorher abspeichern!). Danach können Sie in Ruhe Ihre Stellung ausbauen. Die Angriffe der feindlichen Truppen kommen eher sporadisch und sind zudem ziemlich schwach.

Stellen Sie einen Raumjäger her, der getarnt die konföderierte Basis im Süden erkundet. Diese ist nur auf dem Luftweg erreichbar. Meiden Sie dabei die Raketentürme.



Mission 5: Die mächtige Feindbasis im Nordosten ist schwer bewacht.



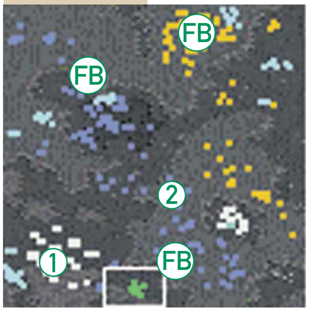
Mission 5: Der südliche Stützpunkt muß zerstört werden.

FRACHTER *beladen*

Danach verladen Sie eine Angriffstruppe aus Marines und Feuerfressern in Landefrachter. Drei bis vier Transporterladungen sollten genügen, wenn Sie vorsichtig vorgehen. Es kann auch nichts schaden, zwei bis drei WBF (Arbeiter) mitzunehmen und vor der feindlichen Basis einige Bunker zu errichten, um Ihrer Attacke mehr Nachdruck zu verleihen.

KOLONIEN *ausschalten*

MISSION 6: Besetzen Sie sofort die vorgefertigte Basis im Westen (1). Die Errichtung einer Raffinerie ermöglicht die Reparatur der NORAD und verschafft Ihnen etwas Luft. General Dukes Eskorte klettert in die Bunker. Bauen Sie die Angriffskraft Ihrer Infanteristen schnellstmöglich aus. Die Zerg unterhalten drei mittelgroße Basen in diesem Sektor. Bauen Sie die geforderten zwei Landefrachter, und lassen Sie Jim Raynor einsteigen. Schießen Sie den Transportern die Sporenkolonien (2) mit Feuerfressern und Goliaths aus dem Weg. Greifen Sie dabei von Norden her an. Sobald Jim bei der NORAD ankommt, gibt es ein aufschlußreiches Gespräch.



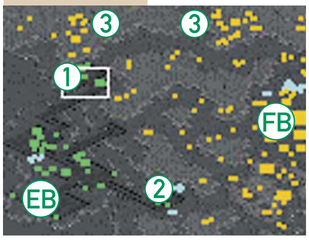
Mission 6: Beseitigen Sie die lästigen Sporenkolonien der Zerg.



Mission 6: Die NORAD II wartet dringend auf Ihre Hilfe.

PANZER-ATTACKE

MISSION 7: Der nördliche Außenposten Ihrer Basis (1) ist nicht zu retten. Ziehen Sie deshalb die flugfähigen Gebäude sofort zum Hauptstützpunkt zurück. Leutnant Kerrigan kann den südlichen Abschnitt im Alleingang retten: Sie schaltet ihr Tarnfeld an und verjagt den Belagerungspanzer, der munter Versorgungsdepots (2) beschießt. Flüchtende feindliche Einheiten ziehen sich übrigens mit Vorliebe in den Schutz eines Raketenturms zurück, also lassen Sie Vorsicht walten. Die fiese Konföderation setzt jetzt erstmals regelmäßig Geister ein. Sie sollten daher den Rand Ihrer Niederlassung mit einer Kombination aus Bunkern und Raketentürmen sichern.



Mission 7: Bringen Sie den Psi-Sender zur östlichen Basis.

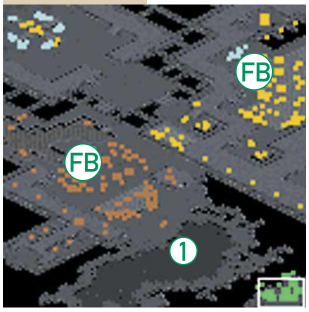
KERRIGAN *ausschicken*

Das WBF mit dem Psi-Sender sollte sich am sichersten Punkt Ihrer Stellung verstecken. Während Sie gemächlich Ihre Position ausbauen, geht Sarah Kerri-

gan auf Erkundungstour. Die ehemalige Auftragsmörderin kann versprengte Gegner beseitigen und nebenbei die Karte erforschen. Greifen Sie die feindlichen Befestigungen im Westen von Süden her an. Ein Forschungsschiff begleitet dabei Ihre Armee, um Geister und Raumjäger zu enttarnen. Die konföderierten Anlagen im Norden (3) können Sie in Ruhe lassen.

GEBÄUDE *andocken*

MISSION 8: Setzen Sie Ihre Armada in Bewegung, um einen Stützpunkt bei (1) zu errichten. Docken Sie dabei Ihre Einrichtungen an bestehende Installationen an. Es macht wenig Sinn, Gebäude im äußersten Südosten zu errichten, denn dort sind sie zu anfällig für Luftangriffe. Da die Konföderation im großen Stil Raumjäger baut, müssen Sie Raketentürme einsetzen. Zwei an jedem Aufgang sollten für den Anfang reichen. Postieren Sie in der Mitte Ihrer Basis einen kleinen Trupp Marines, um flexibel auf Luftangriffe reagieren zu können.



Mission 8: Nuklearangriffe bringen auf dieser Karte die Entscheidung.

NUKLEARWAFFEN *benutzen*

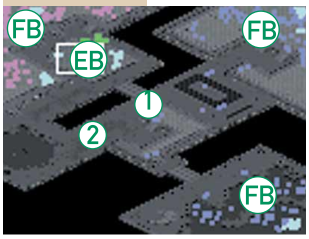
Ihnen ist anfangs auch ein Nuklearsilo in die Hände gefallen, welches Sie bald einsetzen sollten. Die verheerende Wirkung der Atomschläge ist nicht zu überbieten und schafft massig Parkplätze, wo eben noch feindliche Gebäude waren. Dazu schleicht sich ein getarnter Geist bis kurz vor den Zielpunkt und aktiviert den Angriff. Nach einigen Sekunden schlägt die Rakete ein. Setzen Sie überwiegend auf Belagerungspanzer, die von Marines unterstützt werden. Die knöpfen sich zuerst die kleinere Basis unmittelbar im Norden vor. Sie sollten wenigstens acht bis zehn Panzer haben, ehe Sie angreifen. Anschließend sind die feindlichen Anlagen im äußersten Osten kein großes Problem mehr.



Mission 8: Die terranische Atomrakete schafft viel Platz im feindlichen Stützpunkt.

EINGESPERRTE *Zerg*

MISSION 9: Die Zerg-Basis umgibt Ihren Stützpunkt im Norden und Westen. Sichern Sie die Zugänge mit der bewährten Mischung aus Bunkern und Raketentürmen. Errichten Sie ähnliche Befestigungen (mindestens zwei Bunker und zwei Türme) auch bei (1) und (2), um den Protoss den direkten Weg zu den Zerg zu versperren. Kerrigan erforscht wie gewohnt die Karte und erledigt vereinzelte Feinde. Die Protoss unterhalten zwei unterschiedlich starke Basen im Süden und Westen.



Mission 9: Protoss gegen Zerg.

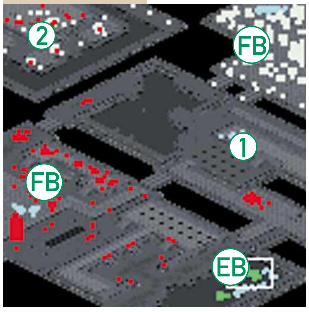
Das südliche Lager ist wesentlich schlechter gesichert und sollte einem entschlossenen Angriff mit Infanterie und Panzern nicht widerstehen. Warten Sie lange ab, ehe Sie auf die Basis im Westen losgehen. Zwei Gruppen zu je acht Panzern und vier Goliaths stellen die Mindestangriffsstärke dar. Die danach ausgelöste Schlußoffensive der Zerg können Sie leider nicht abwehren – Pech für Kerrigan.



Mission 9: Dieser Zerg-Angriff beendet die Mission.

PANZER *zur Verteidigung*

MISSION 10: Schicken Sie sofort eine oder beide Ihrer Infanteriegruppen los, um versprengte Feinde zu beseitigen. Sichern Sie die Wege zu Ihrer Basis möglichst bald mit Belagerungspanzern und Raketentürmen. Bunker nützen diesmal nicht so viel, da der Feind fast immer mit Panzern angreift. Die Gegner unterhalten zwei Basen: Lassen Sie den Feind im Westen friedlich vor sich hinwerkeln, und vernichten Sie den östlichen Stützpunkt.



Mission 10: Benutzen Sie Ihre Belagerungspanzer und Kreuzer.

Stellen Sie mindestens vier Schwere Kreuzer her, die Sie mit Yamato-Kanonen ausrüsten. Diese teure Waffe

BEHEMOTHS *bauen*

feuert weiter als ein Raketenturm, daher können Sie die Raketentürme aus sicherer Distanz zerstören. Geben Sie jeder Kreuzer-Armada unbedingt ein Forschungsschiff mit, damit die Kolosse auf die sonst unsichtbaren Geister und Raumjäger feuern können.

RESSOURCEN *sichern*

Errichten Sie auf halber Strecke zum Feind eine kleine Zweitbasis (1). Belagerungspanzer unterstützen Ihren Großangriff. Wenn der weiße Stützpunkt gefallen ist, widmen Sie sich vorsichtig der Ionenkanone (2). Schicken Sie dazu Ihre Kreuzer vor, die aus maximaler Entfernung risikolos die Türme ausschalten. Herzlichen Glückwunsch, Sie haben die Terraner-Kampagne gemeistert! Lehnen Sie sich zurück, und schauen Sie im Abspann Arcturus' Regierungsrede an. Weiter geht's mit den Zerg. GUN



Mission 10: Das Ende der Ionenkanone ist gekommen.

StarCraft Zerg



Wir sind die Zerg. Widerstand ist zwecklos. Sie können unseren Informationen über die angriffsstärkste Rasse im All nicht entgehen.

Zerg: Taktik-Tips

Wenn Sie die etwas komplizierte Handhabung der Zerg erst einmal durchschaut haben, werden die fiesen Ekel-Aliens Ihnen viel Freude machen. Unsere Tips helfen Ihnen bei der Eroberung des Universums.

ZWEITE *Brutstätte*

TIP 1: Eine zweite Brutstätte ist immer nützlich: Gut plaziert, verkürzt sie den Weg zu den Ressourcen und verdoppelt die Kurvenzahl und damit das Tempo, mit dem neue Einheiten erzeugt werden.

MEHRERE *Basen errichten*

TIP 2: Suchen Sie sofort mit Drohnen, Overlords oder Zerglings nach unbesetzten Rohstoffvorkommen, und errichten Sie dort eine neue Minibasis mit Brutstätte und Extraktor. Eine kleine Gruppe Zerglings reicht als erster Schutz aus.

NYDUS-KANÄLE

TIP 3: Falls Sie einen weit entfernten Vorposten beschützen müssen, Ihre Truppen aber nicht verteilen wollen, bauen Sie dort und in der Hauptbasis je einen Nydus-Kanal. Schicken Sie Hilfstruppen hindurch, falls der Vorposten angegriffen wird. Die Einheiten überbrücken so auch lange Distanzen in Nullkommanix.



Zu Tip 3: Über einen Nydus-Kanal kann diese Minibasis jederzeit Hilfe vom Hauptstützpunkt erhalten.

KRIECHER-*Kolonien zur Abwehr*

TIP 4: Wenn es Ihre Ressourcen erlauben, errichten Sie einen Abwehrriegel von Kriecher-Kolonien um Ihren Stützpunkt. Upgraden Sie zwei Drittel davon zu Sporen- und den Rest zu Tiefenkolonien. Sporenkolonien sollten weiter außen stehen, da sie unsichtbare Gegner enttarnen können. Der Bau dieses Kolonien-Rings zur Verteidigung sollte nicht Ihre erste Priorität sein: Leichte Angriffe können genauso gut von Hydralisken oder Zerglings abgewehrt werden.

GEYSIRE *früh ausbeuten*

TIP 5: Achten Sie auf Ihre Gasvorräte, da Ihre Zerg in der Regel auf Lufteinheiten angewiesen sind. Die Produktion der Flieger verschlingt sehr viel Vespingas.

SPINNEN-*minen entdecken*

TIP 6: Ein Overlord und ein Mutalisk bilden ein gutes Team, um die Karte von lästigen terranischen Spinnenminen zu säubern: Der eine entdeckt sie, und der andere schießt sie ab. Da beide fliegen, kann Ihren Monstern dabei nichts passieren.

***Richtig* UPGRADEN**

TIP 7: Erforschen Sie früh alle Ausbaustufen der Hydralisken, wobei Sie mit der Schußkraft anfangen. Bei den Fliegern funktioniert es genauso: Erst die Feuerkraft, dann die Panzerung. Bauen Sie die Fähigkeiten der Zerglings nur aus, falls Sie wirklich vorhaben, viele einzusetzen. Überlegen Sie vorher, ob Sie wirklich auf Königinnen setzen wollen, und bezahlen Sie die Zusatzfähigkeiten nur dann. Overlords hingegen sind so quälend langsam, daß sie förmlich nach dem Geschwindigkeits-Upgrade schreien.



Zu TIP 4: Der östliche Rand Ihrer Basis ist vorbildlich mit Kriecher-Kolonien gesichert.

SCHNELLERE *Upgrades*

TIP 8: Wenn Sie über große Ressourcenvorräte verfügen, errichten Sie die zum Upgraden benötigten Gebäude zweimal. Das Forschen beschleunigt sich dadurch immens, da immer zwei Ausbaustufen gleichzeitig entwickelt werden können.

Tips für den Kampf

Der **ZERG-LING-STURM**

TIP 9: Der Zergling-Sturm ist eine gute Taktik, um frühzeitig gegnerische Vorposten zu eliminieren. Bauen Sie dazu schnell eine zweite Brutstätte, und züchten Sie hordenweise Zerglings. Sobald der Feind fliegende Truppen hat, funktioniert diese Methode allerdings nicht mehr.



Zu Tip 9: Der Zergling-Sturm in Aktion: Die gemeinen Biester überrennen einen Protoss-Vorposten.

TIP 10: Die Wächter gelten als die schlagkräftigsten Zerg-Einheiten: Ihre Schüsse zertrümmern alle Gebäude und erledigen Bodentruppen in kürzester Zeit. Leider sind sie gegen Luftangriffe wehrlos. Geben Sie den wertvollen Wächtern immer einen Schwarm Terrors oder Hydralisken mit, um gegen solche Attacken gewappnet zu sein.

ESKORTE *für die Wächter*

Einheiten **VERGRABEN**

TIP 11: Eingegrabene Zerg sind für die Gegner unsichtbar und unangreifbar, können aber selbst noch sehen. Vergraben Sie an strategischen Punkten einzelne Zerglinge oder Hydralisken, um vor aufmarschierenden Feinden gewarnt zu sein. Wenn Gegner überraschend in Ihre Basis eindringen, lassen sich die wehrlosen Drohnen rasch einbuddeln. Auch Vergifter, die tief im Feindesland agieren, können sich zwischendurch eingraben: So sind sie vor Angriffen geschützt, während sie sich regenerieren.

Die **FLIEGER-FALLE**

TIP 12: Ihre wirksamste Waffe gegen starke feindliche Flieger sind Terrors. Halten Sie einen zwölf Terrors starken Schwarm bereit, sobald ernsthafte Luftangriffe drohen. Wenn die Gegner erscheinen, fesselt sie eine Königin mit dem »Einfangen«-Spruch, und die Kamikaze-Flieger stürzen sich auf ihre Opfer. Wenn Sie den Gegner zusätzlich mit einem oder zwei Mutalisken ablenken, verlieren Sie weniger Terrors im Abwehrfeuer. Die Taktik ist besonders hilfreich gegen die flinken Scouts der Protoss, die Ihren lebenden Bomben sonst davoneilen würden.



Zu Tip 12: Der eingefangene Protoss-Träger kann vor dem Angriff der Terrors nicht fliehen.

Vorsicht vor **FLÄCHEN-** *Waffen*

TIP 13: Alles, was auf einen Schlag gleich mehrere Einheiten töten kann, ist für Zerg-Truppen besonders gefährlich: Da die Zerg immer in Massen auftreten, verlieren sie durch Flächenwaffen besonders viele Kreaturen. Achten Sie daher vor allem auf Protoss-Räuber, Protoss-Templer, Zerg-Vergifter, Zerg-Königinnen und die Forschungsschiffe der Menschen.

Zerg: Einheiten

Die unheimlichen Aliens verfügen über die billigsten Truppen. Keine andere Rasse kann so schnell so viele Einheiten aufstellen wie die Zerg. Wir sagen Ihnen, wie Sie diese Massen gezielt einsetzen.



DROHNE: Zerg-Arbeiter. Die Drohnen bauen Rohstoffe ab und müssen zu Gebäuden mutieren, anstatt sie zu bauen. Züchten Sie bereits anfangs viele davon, da mit jedem errichtetem Gebäude eine verloren geht. Ein echter Nachteil im Vergleich zu den Arbeitern von Terranern und Protoss!



ZERGLING: Leichter Angriffs-Krieger. Zerglinghorden sind stark genug, um es zu Beginn mit jedem Gegner aufzunehmen. Setzen Sie die kleinen Kerlchen gegen feindliche Bodentruppen und Gebäude ein. Die Biester sind billig und damit entbehrlich, eignen sich daher auch als Kundschafter in der Frühphase eines Szenarios. Vergraben Sie Zerglings auf halber Strecke zur Feindbasis, um über gegnerische Angriffe rechtzeitig Bescheid zu wissen.



HYDRALISK: Mittlerer Angriffskrieger. Hydras können alles, was terranische Marines können – nur besser. Die Kämpfer eignen sich gut als Eingreiftruppe für Notfälle, da sie sowohl auf Bodeneinheiten als auch auf Flieger feuern. Stellen Sie dazu einen Trupp in die Mitte Ihrer Basis. Hydralisken mit allen Upgrades besiegen jede gleichgroße feindliche Infanterie-Truppe, sogar Protoss-Berserker.



ULTRALISK: Schwerer Angriffskrieger. Die riesigen Ultralisks bilden effiziente Kampfeinheiten gegen feindliche Bodentruppen und Gebäude, sind aber Luftangriffen gegenüber vollkommen schutzlos. Bedenken Sie, daß Sie für den Preis eines Ultralisken genausogut vier Hydras herstellen können, die immerhin auch noch zur Luftabwehr taugen.



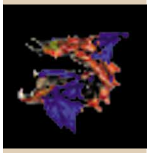
VERGIFTER: Zerg-Zauberer. Ihre Vergifter benötigen relativ viele Upgrades, bis sie einsatzbereit sind. Diesen Nachteil gleichen sie durch machtvolle Spezialfähigkeiten aus: Der »Dunkle Schwarm« schützt Ihre Truppen vor feindlichem Beschuß. Setzen Sie diesen Spruch hauptsächlich zur Verteidigung ein. Die gleichnamige Fähigkeit richtet tatsächlich beinahe ein »Blutbad« unter den Feinden an. Jede davon betroffene Einheit verliert alle Hitpoints bis auf einen, wodurch sie leichte Beute für Ihre Kämpfer wird. Benutzen Sie den Spruch gegen große Ansammlungen von feindlichen Truppen und Gebäuden. Protoss-Schilde werden vom »Blutbad« nicht beschädigt. Der Vergifter kann eigene Einheiten fressen, um Lebenskraft zurückzugewinnen.



VERSEUCHTE TERRANER: Schneller Kamikaze-Angreifer. Die Ex-Marines explodieren bei der Berührung mit Gegnern und richten dabei massig Schaden an. Besonders gefährlich sind sie gegen kleinere Gebäude sowie langsame, schwere Landeinheiten, wie den terranischen Panzer oder den Protoss-Räuber.



OVERLORD: Transport- und Versorgungseinheit. Die Overlords schweben langsam und sind unbewaffnet. Parken Sie sie an einem sicheren Ort, solange sie nicht gebraucht werden. Da die zeppelinartige Kreatur als einzige bewegliche Zerg-Einheit verborgene Feinde aufspüren kann, sollte mindestens eine jede Offensive begleiten. Entwickeln Sie vorher das Geschwindigkeits-Upgrade, damit die anderen Zerg nicht immer auf die Overlords warten müssen.



MUTALISK: Allround-Angriffsflieger. Mutalisken sind sehr beweglich und bekämpfen sowohl Luft- als auch Bodenziele. In einem Inselszenario können Mutalisken echte Matchwinner sein: So schnell wie die Zerg kann niemand Flieger ausbilden. Ihre Mutalisken erobern früh die Lufthoheit und greifen die Zweitbasen Ihrer Konkurrenten an. Sobald Sie das Wächter-Upgrade erforscht haben, bilden Sie die Hälfte Ihrer Mutalisken zu Wächtern aus. Die andere Hälfte beschützt die Wächter vor Luftangriffen.



WÄCHTER: Schwerer Angriffsflieger. Diese bedrohlichen Flugkreaturen entstehen aus Mutalisken und sind die tödlichste Waffe der Zerg gegen Gebäude und Landeinheiten. Trotz ihrer starken Panzerung sind sie gegen Angriffe aus der Luft wehrlos, da sie ihre Säure-Attacken nur gegen Bodenziele richten können. Wächter fliegen sehr langsam und können vor überraschenden Angriffen nicht fliehen: Schützen Sie Ihre wertvollen Angreifer immer mit einem Schwarm Mutalisken oder Terrors.



TERROR: Schneller Kamikaze-Flieger. Der tödliche Angriff der fliegenden Schrecken ist der sichere Tod feindlicher Flugeinheiten – falls Sie genügend Terrors aufbieten können. Ein sechs Terrors starker Schwarm kann sogar einen ungeschützten Terraner-Kreuzer zerstören. Schicken Sie die Terrors nicht allein an die vorderste Front, sondern suchen Sie die gegnerischen Flieger erst mit Mutalisken, damit die Kamikazes gezielt eingesetzt werden können. Ansonsten sterben sie zu leicht im Abwehrfeuer.



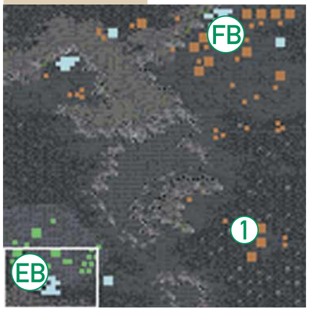
KÖNIGIN: Aufklärer und Zauberer. Die Königin ist eine der wertvollsten Einheiten in StarCraft. Allerdings erfordert ihr Einsatz viel Mühe, da ihre Fähigkeiten einzeln angewandt werden. Die Rolle der Königin wandelt sich jeweils: Zuerst fliegt sie herum und schießt Parasiten in nichtsahnende Feinde, so daß diese fortan für Sie die Karte aufklären. Der »Brütling«-Angriff der Königin wirkt auch gegen terranische Panzer, Protoss-Templer und feindliche Ultralisken. Mit wenig Aufwand vernichten Sie so teure Einheiten der Gegenseite – ein einziger Brütling tötet den befallenen Gegner und erzeugt zwei Mini-Zerg. »Einfangen« schließlich setzen Sie am sinnvollsten gegen feindliche Flieger ein, damit sie nicht vor Ihren Terrors fliehen können. Zusätzlich decken Sie so getarnte Truppen auf und verlangsamen ihre Angriffsgeschwindigkeit. Wenn Sie gegen Terraner kämpfen, kann die Königin eine beschädigte Kommandozentrale übernehmen. Dort können Sie verseuchte Terraner herstellen.

Zerg: Kampagne

Die mächtigen Zerg streben nach der Herrschaft über das gesamte Universum, indem sie alle anderen Rassen zu assimilieren versuchen. Die letzte echte Hürde auf ihrem Weg sind die Psi-begabten Protoss.

*In der **BASIS** bleiben*

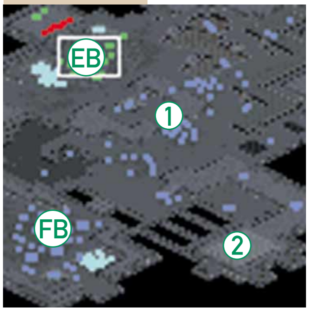
MISSION 1: Ihre ersten Gegner sind die Menschen, die hier von Anfang an über schwere Truppen verfügen. Die Terraner unterhalten einen Stützpunkt im Nordosten und einen Vorposten bei (1). Riskieren Sie nichts, und bleiben Sie in Ihrer Basis. Errichten Sie eine Tiefenkolonie und ein bis zwei Sporenkolonien zur Sicherung der Stellung. Zergling-Horden wehren die Bodenangriffe ab; zwölf Zerglings sollten dafür ausreichen.



Mission 1: Die Terraner haben schon von Beginn an Goliaths.

MISSION 2: Ihre beiden Mutalisken schweben nach Nordosten, wo sich einige Berserker der Protos verstecken. Berserker sind Nahkämpfer, können also Ihre Flieger nicht verletzen. Züchten Sie Hydralisken, und spendieren Sie Ihren Monster ein paar Upgrades. Nach einiger Zeit stellt Ihnen der Overmind die Elitetruppen zur Verfügung. Mit denen sowie mindestens zehn Hydralisken attackieren Sie die Stellungen der Protoss bei (1). Die Hauptbasis der Gegner liegt im Südwesten: Greifen Sie gleich dort an, falls Ihre Truppen mit den Vorposten sehr leicht fertig geworden sind. Um die Mission zu beenden, muß der Kokon am Schluß von einer Drohne zum Signal nach (2) getragen werden.

***KOKON** schützen*



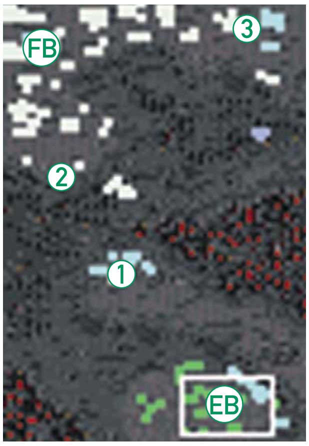
Mission 2: Hydralisken sind hier die nützlichsten Einheiten.

__ZWEITE__ Basis errichten

MISSION 3: Schützen Sie den Kokon mit Tiefenkolonien, und bauen Sie möglichst schnell Ihre Stellung aus. Ihre Anfangstruppen sowie mindestens ein Sechserpack Zerglings erobern die Rohstoffvorkommen bei (1). Errichten Sie dort eine Zweitbasis. Ver-



Mission 3: Ihre Zerglings nehmen den gefährlichen Bunker auseinander, während die Mutalisken auf Flieger lauern.

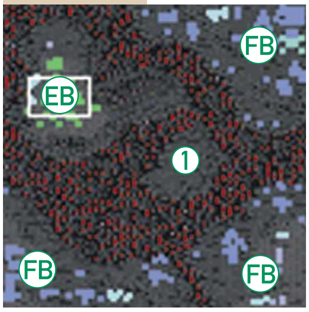


Mission 3: Errichten Sie zügig zwei zusätzliche Basen.

suchen Sie, die Terraner aufzuhalten, bevor sie bis zu Ihrer Basis kommen. Bei (2) sammelt der Computergegner seine Truppen vor jeder Attacke. Sobald Sie über einige Mutalisken verfügen, ist der Zeitpunkt gekommen, eine dritte Basis bei (3) zu bauen. Die Terraner lauern dort in einem Bunker, flankiert von einem Panzer und zwei Raumjägern. Schicken Sie erst Zerglings gegen den Bunker, und zerstören Sie dann die Flieger mit Mutalisken. Die terranische Stellung ist sehr stark gesichert, vor allem die zahllosen Marines sind eine Plage. Zerlegen Sie die Basis Stück für Stück.

Raynors HQ **VERSEUCHEN**

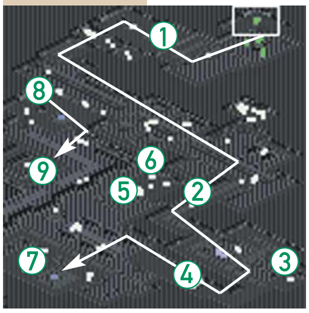
MISSION 4: Ihre Anfangstruppen marschieren sofort zum südlichsten Punkt Ihrer Basis: So können Sie bei den ersten Angriffen der Terraner deren kostbare Landefrachter abschießen. Züchten Sie Zerglings, da die Menschen fast nur mit Bodentruppen angreifen. Eine Königin erforscht vorsichtig die Karte und infiziert feindliche Einheiten mit Parasiten. Sobald die terranischen Angriffe nachlassen, errichtet ein Drohnen-Trupp eine zusätzliche Basis bei (1). Bilden Sie von jetzt an hauptsächlich Mutalisken aus. Lassen Sie die südlichen Feindbasen in Ruhe, und greifen Sie Raynors Stellung im Nordosten an, sobald mehr als zwölf Mutalisken auf Ihr Kommando hören. Mehrere Dutzend Zerglings zerstören den Ring von Raketentürmen vor der Basis und machen so den Weg für Ihre Flugmonster frei. Ob Sie Raynors Kommandozentrale verseuchen oder einfach zerbröseln, ist egal.



Mission 4: Zerglings gegen das letzte Aufgebot der Terraner.

TARNUNG *ist alles*

MISSION 5: Ihr Trupp folgt dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Schicken Sie zunächst Kerrigan getarnt los, da sie die Feinde gefahrlos ausschalten kann. Der Schalter bei (1) deckt einen Teil der Karte auf. Im Gang nach Südosten (2) befindet sich eine Falle, daher sollten hier die entbehrlichen Kreaturen vorangehen. Um die Zerglings aus dem Gefängnis zu befreien, betreten Sie das blaue Feld bei (3). An Punkt (4) leisten die Terraner erstmals echten Widerstand: Ein kleiner Trupp Marines wartet hier auf Eindringlinge. Zerstören Sie sofort die aus dem Boden schießenden Raketenstellungen, danach kann sich die getarnte Kerrigan in aller Ruhe den wehrlosen Menschen-Soldaten widmen.



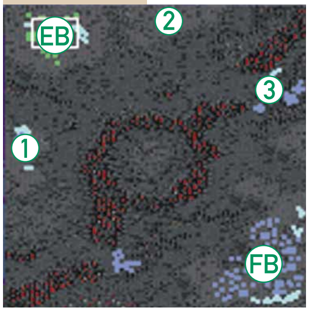
Mission 5: Kerrigan kann diesen Auftrag trotz zahlreicher Fallen beinahe allein lösen.

Vorsicht **FALLE**

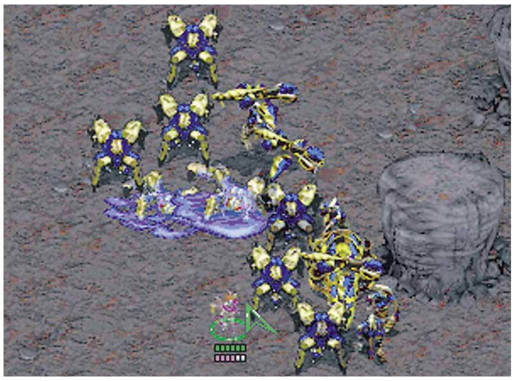
Betreten Sie den Raum bei (5) vorsichtig und möglichst mit Ihrer gesamten Truppe, da es sich um einen Hinterhalt handelt. Der Schalter bei (6) öffnet die südöstlicheTür und aktiviert eine Kamera. Teleportieren Sie sich jetzt von (7) nach (8). Das Ziel (9) liegt nun um die Ecke, ist allerdings gut verteidigt. Vor der letzten Attacke sollte Kerrigan unverletzt sein.

KERRIGAN *greift an*

MISSION 6: Entwickeln Sie die Bauchsäcke für die Overlords, damit Kerrigan auf das westliche Hochplateau (1) gebracht werden kann, wo sie alle Protoss ausschaltet. Errichten Sie dort eine Basis. Wiederholen Sie diese Aktion bei (2). Bauen Sie alle Stützpunkte gut aus. Die Protoss verfügen über einen kleinen Vorposten im Nordosten (3), der Ihr nächstes Ziel sein sollte. Er wird von zehn Dragonern bewacht, doch zwei Zwölferpacks Zerglings überrennen ihn gnadenlos. Erforschen Sie anschließend alle Upgrades für die Flugtruppen, und bilden Sie im großen Stil Wächter-Kreaturen aus.



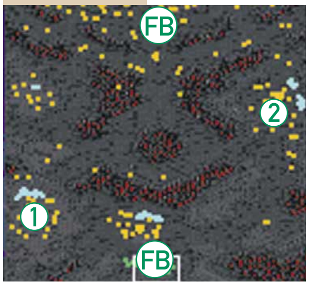
Mission 6: Setzen Sie erstmals die mächtigen Wächter ein.



Mission 6: Kerrigan greift unsichtbar wehrlose Protoss an.

SCHÖSSLING *upgraden*

Zwölf Wächter mit einer Eskorte von zwölf Mutalisken (oder Terrors) sind stark genug, um die Basis im Südwesten anzugreifen. Halten Sie Ihre Flieger gut zusammen, und nutzen Sie die große Reichweite der Wächter aus, indem Sie millimeterweise vorrücken. Ihre Mutalisken und Terrors attackieren nur feindliche Scouts, während die Wächter Bodentruppen und Gebäude angreifen. Beim abschließenden Kampf mit Tassadar kann Kerrigan nichts passieren, bringen Sie sie also beruhigt hin.



Mission 7: Überall auf der Karte lauern vergrabene Hydralisken.

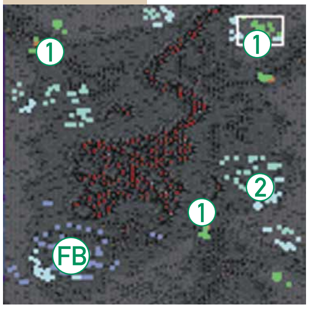
SOFORT *angreifen*

MISSION 7: Ihre Anfangstruppen reichen für einen Angriff auf die gegnerische Basis aus, also zögern Sie nicht. Erschließen Sie mit einem Mutalisken die Karte, während Sie Ihren Stützpunkt aufbauen. Achten Sie dabei auf vergrabene Hydralisken. Erforschen Sie alle Upgrades, und züchten Sie Wächter heran. Vier Wächter nebst Eskorte planieren den Ministütz-

punkt (1) im Südwesten. Hier wird eine Zweitbasis errichtet. Bilden Sie eine Horde Zerglings aus, und starten Sie einen Bodenangriff gegen den Zerg-Vorposten bei (2). Die große Basis im Norden ist von einem Ring aus Sporen- und Tiefenkolonien umgeben. Diese werden von Ihren Zerglings zerlegt, ehe Ihre Wächter den endgültigen Großangriff starten.

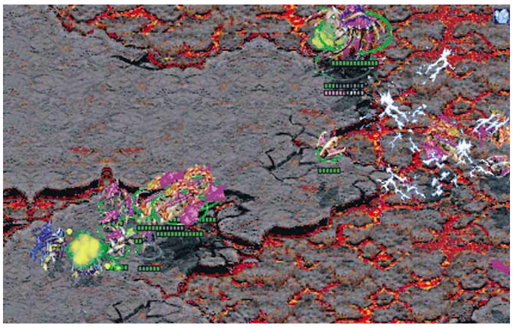
SIGNALE *verteidigen*

MISSION 8: Dies ist die schwerste Mission der Zerg-Kampagne. Schicken Sie sofort die Ultralisken sowie Kerrigan als Verstärkung zu den Signalen (1). Ihre Kreaturen nutzen zum schnelleren Transit die Nyduskanäle. Bilden Sie zwölf Zerglings aus, die das Mineralfeld bei (2) erobern. Errichten Sie dort einen Stützpunkt. Jedes der Signalfelder muß zu einer Festung ausgebaut werden. Eine Königin erforscht derweil wie gewohnt die Karte und setzt Parasiten in Feindsoldaten. Die nördliche Protoss-Basis ist eher schwach: Greifen Sie sie an, sobald Ihnen sechs Wächter zur Verfügung stehen.



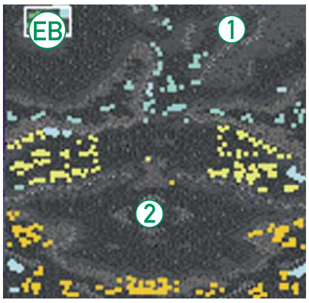
Mission 8: Errichten Sie starke Basen bei den Signalfeldern.

Die eigentliche Schwierigkeit dieser Mission sind die Templer, die der Computer konsequent einsetzt. Wenn Sie nicht aufpassen, sind Ihre Truppen ständig verheerenden Psi-Stürmen ausgesetzt. Vergraben Sie Zerglings an Wegkreuzungen, um anrückende Templer früh genug erkennen zu können. Attackieren Sie die Magier mit Zerglings, noch ehe sie Ihre Stellung erreicht haben. Der Schlüssel zum Sieg ist die Zerstörung der drei Templer-Archive, die allerdings mitten in der feindlichen Hauptbasis liegen. Starten Sie einen überraschenden Überfall mit Wächtern und Mutalisken, während die feindlichen Truppen Ihre Stellungen angreifen und ihre eigenen nicht verteidigen können.


Mission 8: Pech gehabt – ein Hoher Templer zaubert einen tödlichen Psi-Sturm auf Ihre angreifenden Truppen.

NICHT *angreifen*

MISSION 9: Die gesamte Karte ist eine einzige Feindbasis. Schicken Sie sofort eine Drohne zum Rohstoffvorkommen an der Ostküste (1), und errichten Sie dort einen Stützpunkt. Ihre Arbeiter mutieren zu einem doppelten Ring aus Sporen- und Tiefenkolonien um Ihre Basen. Bleiben Sie in Ihrer Basis: Solange Sie den Computergegner nicht angreifen, tut er Ihnen nichts. Bauen Sie Ihre Rohstoffvorräte komplett ab! Wenn Sie alle Upgrades haben, fliegen zwölf Wächter mit einer gleichstarken Mutalisken-Eskorte zum Khaydarin-Kristall (2). Vergessen Sie nicht, eine Drohne mitzunehmen, und halten Sie dort zehn Minuten aus. Wenn der Kristall abgebaut ist, bringt ein Overlord den Arbeiter wieder zurück zu Ihrer Basis, und die Mission ist beendet.

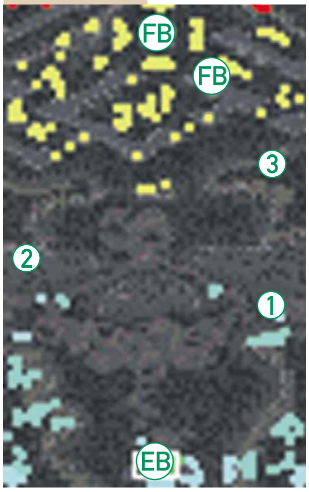


Mission 9: Igeln Sie sich ein, und verlassen Sie die Basis nicht.


Mission 10: Gut eskortierte Wächter attackieren die Protoss.

VESPIN-GEYSIR *finden*

MISSION 10: Die Situation gleicht der vorigen: Der Feind ist viel stärker, und Ihnen fehlen Rohstoffe. Bauen Sie neben der ersten Brutstätte noch eine zweite, und bilden Sie mindestens zehn Arbeiter aus. Eine Drohne schleicht sich sehr vorsichtig bis zu den Gasvorräten bei (1) und errichtet dort eine Brutstätte. Geizen Sie nicht mit dem Bau von Kriecherkolonien. Eine Königin erkundet die Karte, während Sie ununterbrochen Rohstoffe abbauen. Erst mit einem Wächter-Zwölferpack können Sie einen ersten Vorstoß wagen. Mutalisken und Terrors bilden die übliche Eskorte. Falls Sie auf dem Weg nach Norden Zeit haben: Bei (2) und (3) befinden sich weitere Gas-Geysire. Wenn Ihre Wächter das Protoss-Heiligtum zertrümmert haben, müssen Sie noch den Khaydarin-Kristall zum Ex-Tempel bringen. Danach haben Sie es geschafft: Der Overmind ist sehr, sehr stolz auf Sie. Gratulation zur erfolgreich durchgespielten Zerg-Kampagne! GUN



Mission 10: Das Vespingas ist der Schlüssel zum Erfolg.


Mission 10: Ihre Vorposten müssen Sie stark befestigen.

StarCraft Protoss



Die edlen Protoss sind die letzte Hoffnung des Universums. Unsere Tips helfen Ihnen, die Ehre der Erstgeborenen zu verteidigen.

Protoss: Taktik-Tips

Die uralte Rasse der Protoss setzt aufladbare Energieschilde ein, daher sind auch Standardtruppen sehr widerstandsfähig. Die Magier sind mit mächtigen Spezialfähigkeiten ausgestattet und können ganze Schlachten entscheiden. Dafür zahlen die Protoss allerdings hohe Preise für Einheiten, Gebäude und Upgrades.

RESSOURCEN *sichern*

TIP 1: Suchen Sie nach nahen, unbesetzten Rohstoffvorkommen, und errichten Sie einen Vorposten mit Nexus, Raffinerie, zwei Pylonen und drei Kanonen. Vier Berserker reichen als Wachposten vorerst aus.

PYLONE *plazieren*

TIP 2: Jedes Protoss-Bauwerk muß im Einflußbereich eines Pylons stehen. Wenn übelwollende Feinde diesen zerstören, fallen die umstehenden Gebäude aus. Errichten Sie daher wichtige Bauten und Kanonen im Einzugsbereich mehrerer Pylon-Felder.

KANONEN *bauen*

TIP 3: Die Photonenkanonen der Protoss wirken gegen Land- und Lufteinheiten. Errichten Sie an kritischen Punkten Kanonen in Dreiergruppen um jeweils einen Pylon herum. Hüten Sie sich vor Einheiten, die eine größere Reichweite als Ihre Kanonen haben: Belagerungs-Panzer, Behemoth, Wächter und Räuber. Die Kanonen können auch getarnte Feinde entdecken.



Zu Tip 3: Viel hilft viel: Photonenkanonen sichern einen Basis-Zugang.

MEHRERE *Warpknoten*

TIP 4: Konstruieren Sie in Ihrer Hauptbasis einen zweiten Warpknoten. Die Protoss bauen gerade die Standardtruppen so langsam, daß Sie für die Basisverteidigung oder eine Berserker-Offensive dringend zusätzliche Kapazitäten benötigen.

Richtig **UPGRADEN**

TIP 5: Erforschen Sie alle Upgrades für die Berserker. Die Schild-Verbesserungen sollten dabei Vorrang haben, weil diese auch sämtlichen anderen Protoss-Einheiten zugute kommen und neu aufgeladen werden können. Dann kommen die Angriffswerte und erst zum Schluß die Panzerung. Entscheiden Sie sich für eine Strategie, und untersuchen Sie alle Upgrades, die dazu passen: Wenn Sie Scouts und Träger zum Angriff einsetzen, sollten Sie die Luft-Waffen entwickeln. Sofern Sie hingegen Bodenangriffe mit Räubern, Berserkern und Dragonern bevorzugen, müssen Sie die Räuber ausbauen und die Feuerreichweite der Dragoner verbessern. In der Regel wird es Ihnen nur selten gelingen, alle Technologiestufen zu erforschen.

Tips für den Kampf

SCHILDE *aufladen*

TIP 6: Bauen Sie nahe der Front, aber geschützt von Protonenkanonen, einige Schildbatterien, die die Schilde angeschlagener Einheiten wieder aufladen. Ein rechtzeitiger Batteriebesuch verwundeter Krieger reduziert Ihre Verluste deutlich. Eine sichere Verteidigungstaktik für einen gefährdeten Basis-Zugang ist diese: Errichten Sie fünf Schildbatterien, und stellen Sie einen Träger darüber. Wenn Feinde angreifen, laden Sie ständig die Schilde des Trägers auf, während die Interceptoren ununterbrochen attackieren. Da jede Batterie 200 Schildpunkte »heilt« und sich wieder auflädt, ist der Träger ist fast unverwundbar, sogar gegen Zerg-Terrors.

Der **BERSERKER-STURM**

TIP 7: Bauen Sie früh einen zweiten Warpknoten und verzichten Sie auf einen Assimilator. Niemand kann so schnell so starke Bodentruppen ausbilden, wie die

Protoss. Schicken Sie Berserker im Dutzend gegen gegnerische Vorposten und Basen. Diese Taktik sollte gegen jeden Gegner funktionieren, der noch keine Flieger hat. Auch terranische Bunker sind relativ machtlos gegen einen frühen Berserker-Angriff.

Richtig **GRUPPIEREN**

TIP 8: Vernachlässigen Sie in der Hitze der Schlacht die Gruppierung Ihrer Bodentruppen nicht: Berserker stehen in der ersten Reihe, Dragoner in der zweiten, Räuber dahinter. Auch die schwachbrüstigen Templer sollten den direkten Kontakt mit dem Feind vorsichtshalber meiden und statt dessen lieber aus der sicheren Distanz mit ihren mächtigen Psi-Stürmen attackieren.



Zu Tip 8: Unsere Berserker attackieren die Zerg-Basis.

Gegner **AUSSPIONIEREN**

TIP 9: Die Aufklärungseinheiten der Protoss, die Beobachter, sind schnell und unsichtbar: Setzen Sie sie ein, um immer über die Vorhaben des Gegners informiert zu sein und Flotten vor getarnten Jägern zu schützen. Falls Sie über keine Beobachter verfügen, opfern Sie zur Aufklärung einen Berserker. Da die Jungs schnell und widerstandsfähig sind, kann ein Berserker tief in die gegnerische Basis eindringen, ehe er von den Verteidigern erledigt wird.

Truppen **TRANSPORTIEREN**

TIP 10: Da die Protoss mit den Shuttles schnell Truppen verlegen können, sollten Sie nach schwach gesicherten Positionen der Kontrahenten Ausschau halten und gezielt zuschlagen. Bereits vier Berserker (eine Shuttle-Ladung) oder sogar ein einzelner Templer können im feindlichen Hinterland eine Menge Schaden anrichten, bevor sie getötet werden. Achten Sie dabei auf feindliche Luftabwehr.

FLIEGENDE *Räuber*

TIP 11: Die folgende Taktik treibt Feinde unfehlbar in den Wahnsinn, wenn sie nur wenige Anti-Luft-Einheiten haben. Setzen Sie zwei Räuber nahe der feindlichen Basis ab, und schießen Sie auf die Verteidiger. Laden Sie durch Drücken der »R«-Taste die Scarabs ständig nach, da Räuber ihre Munition einzeln kaufen müssen. Wenn die Verteidiger herauskommen, nimmt das Shuttle die Räuber wieder an Bord, wo sie durch Nahkämpfer nicht angegriffen werden können. Wiederholen Sie das Spielchen einige Male.



Zu Tip 11: Das wartende Shuttle rettet die Protoss-Räuber vor dem gefährlichen Ultralisken.

Protoss: Einheiten

Die Protoss-Truppen sind teurer und stärker als die der anderen Rassen. Daher müssen Sie vor einer Offensive nicht endlos Einheiten zusammenziehen, sondern können bereits mit wenigen Kriegern viel Schaden anrichten. Leider ist das Upgraden sehr teuer, so daß Sie nur selten alle Möglichkeiten der Protoss ausschöpfen können.



SONDE: Protoss-Arbeiter. Sonden bauen Rohstoffe ab und errichten Gebäude. Die Sonde muß nur den Ort eines neuen Bauwerks bestimmen, dann wird es hereinteleportiert. Ihr Arbeiter kann sich während des Teleports schon wieder neuen Aufgaben widmen. Eine Basis entsteht so in Rekordzeit.



BERSERKER: Mittlerer Angriffskrieger. Rüsten Sie die Berserker nach und nach mit allen Upgrades aus, die möglich sind – erst Schilde, dann Angriff und zuletzt Panzerung. Berserker bewachen Ihre Basis, eskortieren Templer sowie Dragoner und können sehr schnell feindliche Gebäude zerstören. Setzen Sie vier Berserker mit einem Shuttle im feindlichen Hinterland ab, wenn der Gegner seine Verteidigung vernachlässigt. So können Sie leicht zehn oder mehr Arbeiter erledigen.



DRAGONER: Mobile Artillerie. Dragoner sind schnell und die ideale Unterstützung für Photonenkanonen bei der Verteidigung. Bauen Sie nicht zu viele, da sie nur gegen starke feindliche Luftangriffe gebraucht werden. Die »Singularitätsladung« sollte Sie nur erforschen, wenn Sie mehr als zehn Dragoner einsetzen. Schützen Sie sie besonders vor Zerglings.



TEMPLER: Protoss-Zauberer. Die Spezialfähigkeiten der Templer können ganze Schlachten entscheiden. Am wichtigsten ist der »Psi-Sturm«: Nutzen Sie ihn, um gegnerische Truppenansammlungen aufzulösen und angreifende Flieger zu attackieren. Die Psi-Entladungen wirken nicht gegen Gebäude und verletzen auch eigene Truppen, wenn sie hineingeraten. Die »Halluzination« erschafft zwei Ebenbilder einer beliebigen Einheit. Diese Trugbilder können zwar keine Gegner verletzen, verhalten sich aber sonst wie reguläre Truppen. Setzen Sie Halluzinationen ein, um die Karte zu erkunden. Fliegende Illusionen können benutzt werden, um Zerg-Terrors anzulocken oder Feuer von Türmen auf sich zu ziehen, damit die echten Einheiten unbehelligt bleiben. Die Trugbilder nehmen doppelten Schaden von Angriffen. Werden sie nicht »getötet«, lösen sie sich nach einiger Zeit auf. Wenn sich zwei Templer zusammentun, können sie zu einem Archon verschmelzen.



ARCHON: Schwerer Krieger. Die gewaltigen Wesen sind besonders gegen Horden von kleinen Gegnern geeignet. Ihre Psi-Schockwellen treffen auch Flugeinheiten, daher ist der Archon ein guter Basis-Verteidiger. Wenn er in der Nähe einer Schildbatterie bleibt, kann er kaum getötet werden. Sein größter Feind ist der terranische Explorer, der mit einer

EMP-Welle den gewaltigen Energieschild des Archon überladen kann. Archons lösen Minen nicht aus.



RÄUBER: Schwere Artillerie. Räuber haben ähnliche Eigenschaften wie Katapulte bei WarCraft2: Niedrige Feuerrate, hoher Schaden, hohe Reichweite und sehr langsame Bewegung. Der Räuber kann allerdings mit einem Shuttle an seinen Einsatzort befördert werden, was seinen Einsatzradius wesentlich erweitert. Seine Spezialität ist das Zerstören feindlicher Raketentürme und Sporenkolonien. Da ein Treffer eines Räubers Flächenwirkung hat, eignet er sich auch zum Angriff auf Truppenmassen und zur Basis-Verteidigung. Er muß seine Munition einzeln nachkaufen und kann nur Bodenziele attackieren.



SCOUT: Leichter Angriffsjäger. Scouts sind in erster Linie Anti-Luft-Einheiten. Durch ihre hohe Geschwindigkeit und schnelle Beschleunigung eignen sie sich sehr für Hit-and-run-Attacken. Greifen Sie mit einem Scout-Geschwader Basen oder Truppen an, und fliehen Sie kurz bevor die Schilde versagen. Keine Luft- oder Landeinheit der Gegner kann (per Upgrade beschleunigte) Scouts einholen.



SHUTTLE: Mannschaftstransporter. Shuttles bringen Einheiten hinter feindliche Linien und Sonden zu entlegenen Rohstoffvorkommen. Parken Sie die Gleiter an einem sicheren Ort, solange sie nicht gebraucht werden. Wenn Sie feindliche Stellungen anfliegen, nutzen Sie die Halluzinationen der Templer, um das wehrlose Shuttle zu schützen.



ARBITER: Unterstützungsflieger. Arbiter tarnen eigene Einheiten in unmittelbarer Nähe, ohne selbst unsichtbar zu sein. Nehmen Sie einen Arbiter mit, wenn Sie feindliche Truppenkontigente angreifen, die außerhalb ihrer Basis agieren: Falls die Gegner keine Aufklärungseinheit dabei haben, sind sie Ihnen ausgeliefert. Ein weiterer Arbiter sollte immer in der Basis bleiben und Ihre Truppen bei Bedarf mit dem »Rückruf« zurückholen. Der »Stasis«-Spruch macht betroffene Einheiten unbeweglich und unverwundbar. Wenden Sie ihn gegen feindliche Angreifer an, und zaubern Sie einen Psi-Sturm auf die Gegner, wenn sich das Stasis-Feld wieder auflöst.



BEOBACHTER: Aufklärungsflieger. Der Beobachter klärt die Karte auf und überwacht gegnerische Truppenbewegungen. Da er selbst unsichtbar ist, kann der Feind ihn meistens nicht vertreiben. Außerdem sollte er Scout-Geschwader begleiten, damit diese Geister und Tarnjäger bekämpfen können.



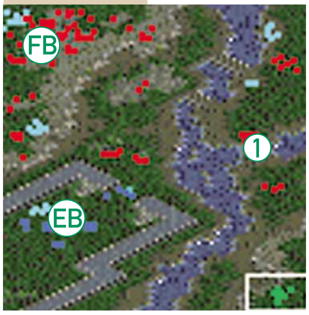
TRÄGER: Schwerer Angriffsflieger. Setzen Sie Ihre Träger nicht zum Angriff ein, ehe Sie mindestens vier haben. Das Upgraden der Träger-Kapazität auf acht Interceptors ist Pflicht. Wenn Sie gegen Zerg antreten, sollten Sie vor einer Offensive herausfinden, ob der Gegner Terrors hat. Ein Schein-Angriff mit Träger-Halluzinationen kann Sie wirksam von dieser Plage befreien. Auch die Begleitung eines Arbiter schützt Ihre Träger, sofern sie außerhalb der Reichweite von Sporenkolonien und Overlords bleiben.

Protoss: Kampagne

Ihr Auftrag ist die Rettung des Universums vor den furchterregenden Zerg. Unsere Tips helfen Ihnen, die Erstgeborenen zu einem glorreichen Sieg zu führen.

Antioch RETTEN

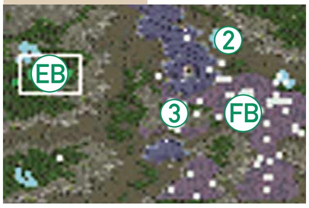
MISSION 1: Schicken Sie Ihre Leute vorsichtig nach Norden. Bei der Landenge (1) lauern einige Zerg. Nachdem die Aliens erledigt sind, eilt Ihre Gruppe zur Basis. Schlagen Sie den ersten Ansturm zurück, und produzieren Sie einige Sonden. Der Eingang zur »Stadt« wird mit drei Photonenkanonen gesichert. Ihre Dragoner beziehen auf den Mauern Stellung. Diese Maßnahmen reichen bereits aus, um alle feindlichen Vorstöße zurückzuweisen. Produzieren Sie sechs Berserker sowie sechs Dragoner und greifen Sie damit den Zerg-Stützpunkt im Norden an. Wenn die feindliche Basis gefallen ist, haben Sie das Szenario gewonnen.



Mission 1: Beschützen Sie die Protoss-Stadt vor den Zerg.

Das Ende des ZEREBRATEN

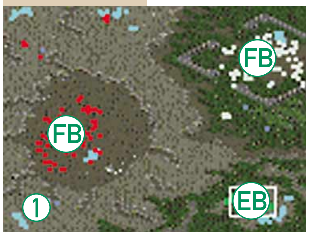
MISSION 2: Ihre Sonden errichten zu Beginn zuerst eine Schmiede und dann zwei Kanonen. Damit ist die Verteidigung der Basis gesichert, da die Zerg nur halbherzig angreifen. Bauen Sie in Ruhe Ihre Stellung aus, und produzieren Sie Berserker und Dragoner. Nach 15 Minuten kommt der Templer Fenix mit seinen Truppen im Nordosten (2) an. Attackieren Sie von der Basis aus die Kolonien in der Mitte der Karte (3), und vereinigen Sie Ihre und Fenix' Einheiten. Die Räuber sind stark genug, um die Zerg allein zu besiegen. Gehen Sie nach Süden und vernichten Sie den madenähnlichen Zerebraten.



Mission 2: Warten Sie auf das Eintreffen von Fenix und seinen Leuten.

Außenposten ERRICHTEN

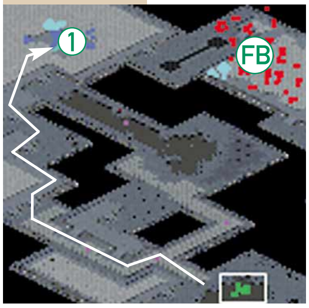
MISSION 3: Bauen Sie Ihre Basis auf. Zusätzliche Rohstoffe befinden sich im äußersten Südwesten (1). Wenn Sie dorthin eine Sonde zum Aufbau eines Außenpostens schicken, geben Sie ihr vier Berserker-Bodyguards mit. Am Kristallfeld lauern vergrabene Aliens. Die Zerg unterhalten zwei sehr unterschiedliche Basen: Die nordöstliche ist schwer mit Sporenkolonien gegen Luftangriffe gesichert, während die Basis im Nordwesten alles gegen Landoffensiven aufbietet. Stellen Sie eine Zwölferstaffel Scouts her, und greifen Sie den nordwestlichen Stützpunkt an. Ihre Scouts schießen dabei aus der Luft die Tiefenkolonien ab, dann zerstört ein Dutzend Berserker die Basis. Bei der nördlichen Zerg-Ansiedlung gehen Sie umgekehrt vor: Berserker bekämpfen die Sporenkolonien, während die Scouts sie vor Mutalisken schützen.



Mission 3: Die südliche Zerg-Basis muß aus der Luft attackiert werden.

LANGSAM *vorgehen*

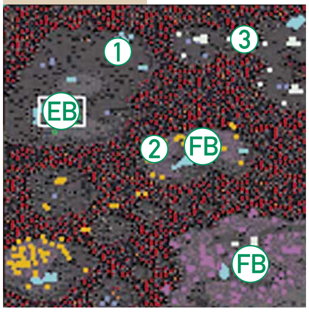
MISSION 4: Folgen Sie dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Der Templer befindet sich im äußersten Nordwesten (1). Es gibt hier nur eine sinnvolle Taktik: Halten Sie Ihre Leute zusammen, und schicken Sie einen Berserker vor. Der lockt die Gegner zu seinen Kollegen zurück, und die erledigen sie. So gehen Sie immer weiter vor. Wenn Sie den Templer gefunden haben, gehen Sie einfach auf die gleiche Weise den selben Weg zurück. Mittlerweile haben sich neue Gegner eingefunden, die Sie wie vorher erledigen. Tassadar hilft dabei kräftig mit, da die Zerg seinem Psi-Sturm nichts entgegenzusetzen haben. Ihre Basis im Norden können Sie ignorieren: Wenn Sie vorsichtig vorgehen, verlieren Sie auf dem Rückweg höchstens einen Berserker.



Mission 4: Tassadar wartet im Nordwesten der Karte auf Sie.

Von INSEL zu INSEL

MISSION 5: Sichern Sie Ihr Hochplateau zuerst mit Photonenkanonen, und bauen Sie dann Ihre Basis auf. Eine Sonde errichtet einen Außenposten bei (1). Einige Dragoner verteidigen Ihr Hauptquartier gegen feindliche Mutalisken. Produzieren Sie ansonsten Scouts und Berserker. Sobald Sie sechs Jäger haben, schießen Sie eine Lücke in den Ring aus Sporenkolonien auf der mittleren Insel (2) und setzen dort mit einem Shuttle Berserker ab. Sechs Krieger reichen schon aus, um die Insel zu erobern. Im Nordwesten (3) befindet sich eine Raumjägerstaffel der Terraner. Fliegen Sie nicht dorthin! Errichten Sie bei (1) sechs Geschütze, und parken Sie darüber ein kleines Scoutgeschwader. Dann schwirrt einer Ihrer Fighter zu den Menschen und lockt deren Flotte her. Gegen Kanonen, Scouts und Psi-Sturm haben die Terraner-Schiffe keine Chance. Nach dieser kleinen Ablenkung widmen Sie sich wieder den Zerg: Falls Sie keine Lust haben, die Basis im Süden komplett zu zerstören, können Sie auch einfach bis zum Signal durchfliegen. Tassadar besteigt mit drei Berserkern ein Shuttle, nachdem er davon zwei Halluzinationen erschaffen hat. Shuttle und Illusionen fliegen mit einer Eskorte von acht Scouts zum Zielpunkt und setzen Tassadar nebst Bodyguards ab. Speichern Sie vorher, da diese Taktik auch fehlschlagen kann, wenn Sie den Templer etwas unpräzise ausladen.

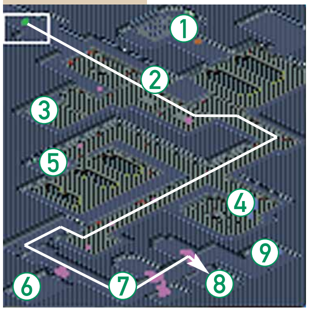


Mission 5: Die lästigen Terraner kommen Ihnen in die Quere.


Mission 5: Ein Shuttle setzt Tassadar mitten im Getümmel ab.

MAGIE *benutzen*

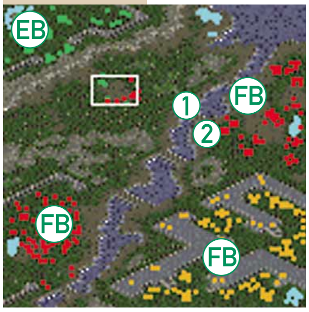
MISSION 6: Folgen Sie dem auf der Karte vorgezeichneten Weg. Gehen Sie langsam vor und warten Sie nach Scharmützeln immer, bis sich die Energieschilde Ihrer Kämpfer wieder aufgeladen haben. Tassadars Psi-Sturm ist Ihre wichtigste Waffe. Abseits vom Hauptpfad im Nordosten liegt ein Signal (1), mit dem Sie Verstärkung hereinteleportieren können. An mehreren Punkten (2) (3) (4) finden Sie versprengte Gruppen terranischer Marines, die sich Ihnen gern anschließen. Schicken Sie diese als Aufklärer vor, da überall Verseuchte Terraner lauern. Bei (5) öffnen Sie die Türen, um dem Weg nach Südosten weiter folgen zu können. Im westlichen Raum entdecken Ihre Leute ein starkes Kontingent Terraner. Stellen Sie diese zusammen mit Ihren Einheiten in Verteidigungsstellung auf, da gleich ein gefährlicher Angriff folgt. Ein Marine schleicht sich den südlichen Gang weiter: Wenn er um die Ecke biegt, wird eine Zergling-Offensive ausgelöst. Sobald Sie diese überstanden haben, ist das Szenario fast gewonnen. Die Tür zu Zeratuls Raum (8) öffnen Sie mit dem Signalfeld bei (9).



Mission 6: Terranische Marines verstärken Ihre Truppen.

OST-BASIS *angreifen*

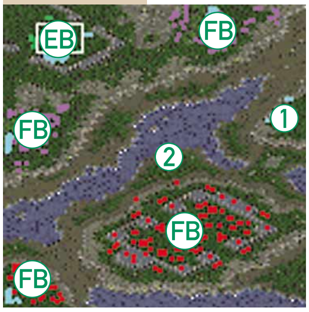
MISSION 7: Wenn Ihre Helden den Überfall der Konklave überlebt haben, befestigen Sie mit Kanonen wie gewohnt Ihre Basis. Bilden Sie Berserker und Dragoner im Verhältnis drei zu eins aus. Sobald Ihre Armee mehr als 24 Einheiten (darunter mindestens einen Beobachter) umfaßt, greifen Sie den feindlichen Stützpunkt im Osten an. Ihre Truppen überqueren den Fluß bei (1), da der nördlichere Übergang zu stark gesichert ist. Demolieren Sie die gesamte Basis, aber lassen Sie einen der beiden Warp-Knoten (2) unbehelligt. Der Gegner produziert darin weiter Truppen, die von Ihren Leuten bei Erscheinen sofort erledigt werden. Eine Sonde errichtet neben dem Warp-Knoten einen Pylon und drei Kanonen. Wenn Sie sich von Ihren Verlusten wieder erholt haben, attackieren Sie die westliche Basis. Das »Herz der Konklave« existiert auf der Karte nicht: Dieses Szenario endet, wenn Tassadar vom Kämpfen genug hat und sich freiwillig ergibt. Das passiert nach ungefähr 260 bis 285 vernichteten gegnerischen Einheiten und Gebäuden.



Mission 7: Protoss-Krieger kämpfen gegen ihre Brüder.

Tassadar **BEFREIEN**

MISSION 8: Befestigen Sie zuerst Ihre Basis und bilden Sie massig Berserker aus. Lassen Sie die Feinde im Westen in Ruhe. Ihre Templer und Captain Raynor gehen vorsichtig gegen die östliche Protoss-Basis vor. Jimmy zerlegt mit der Yamato-Kanone aus sicherer Entfernung die Photonen-Geschütze, und Ihre Magier decken herausstürmende Gegner mit Psi-Stürmen ein. Überrennen Sie den Stützpunkt mit Berserkern, wenn Raynor die erste Reihe Kanonen beseitigt hat. Ihre Sonden errichten danach einen Außenposten bei (1). Versetzen Sie der feindlichen Hauptbasis einige Nadelstiche, indem Sie mit einem Shuttle kleine Berserker-Trupps bei (2) landen und einzelne Gebäude zerstören. Dann wird Ihnen nichts anderes übrigbleiben, als für eine Großoffensive mit Lufteinheiten aufzurüsten: zehn Scouts und sechs voll ausgebaute Träger sollten gerade ausreichen. Raynors Kreuzer zerstört vorher noch einzelne Photonengeschütze mit der Yamato-Kanone. Unterstützen Sie Ihren Angriff mit zwei Shuttles voller Berserker, die in der Mitte der Basis abgesetzt werden. Vergessen Sie nicht, möglichst viele Halluzinationen zu zaubern. Konzentrieren Sie sich bei der Attacke auf die Zerstörung der Stasis-Zelle.



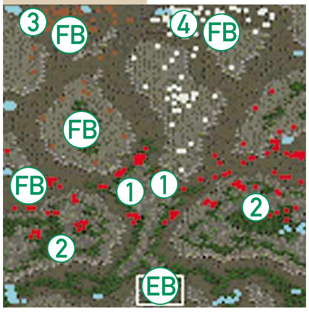
Mission 8: Befreien Sie Tassadar, indem Sie die Stasis-Zelle zerstören.



Mission 8: Die Yamato-Kanone von Raynors Schlacht-Kreuzer beseitigt nach und nach die Photonengeschütze.

ZERATUL *angreifen lassen*

MISSION 9: Zeratul marschiert sofort allein nach Norden und zerstört die Tiefenkolonien (1). Ziehen Sie ihn sofort zurück, falls eine Königin naht: Diese wird den »Einfangen«-Spruch auf Ihren Helden anwenden, der getarnte Einheiten sichtbar macht. Ihre fleißigen Sonden errichten derweil je eine Basis im Südosten und Südwesten. Bauen Sie die Basen langsam aus, und sichern Sie sie mit Photonenkanonen. Die Zerg verfügen über starke Bodentruppen und setzen in diesem Szenario erstmals Ultralisken ein. Erforschen Sie frühzeitig alle Ausbaustufen für die Berserker. Auf den beiden Hochplateaus (2)



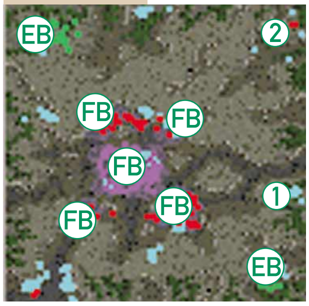
Mission 9: Hüten Sie sich vor den zahlreichen Zerg-Königinnen.

Shuttle bringt **BERSERKER**

unmittelbar im Norden befinden sich weitere Rohstoffvorkommen. Setzen Sie dort mit einem Shuttle Berserker ab, und errichten Sie danach jeweils einen Vorposten. Der nördliche Rand jeder der beiden Hochebenen grenzt an eine Zerg-Basis. Bauen Sie dort soviele Kanonen, wie Ihre Ressourcen erlauben. Stellen Sie Scouts her. Greifen Sie die Basen nacheinander mit Berserkern an, wobei Ihre Scouts (neben einem Arbiter) Feuerschutz geben. Templer weichen zuvor die Verteidigung mit Psi-Stürmen auf. Die Zerebraten sitzen in der Mitte ihrer Basen im Nordosten (3) und Nordwesten (4). Attackieren Sie zuerst die östliche Basis. Vergessen Sie nicht, daß Zeratul die Zerg-Anführer persönlich töten muß.

Terraner und Protoss **KOMBINIEREN**

MISSION 10: Die Zerg besitzen in diesem Szenario nicht weniger als fünf Basen und greifen in kurzen Abständen mit Ultralisken und Fliegern an. Bauen Sie Ihre Verteidigungsstellungen gut aus, und stellen Sie früh Flugzeuge her. Ihre Terraner graben sich hinter einer Reihe von Bunkern und Raketentürmen ein, während Ihre Protoss zur Abwehr schnell Räuber und Templer entwickeln müssen. Versuchen Sie, Vorposten bei (1), (2) und (3) zu errichten, um Ihre Ressourcenversorgung zu sichern. Schicken Sie Arbeiter zwischen Ihren Basen hin und her, um eine kombinierte Verteidigung aufzubauen: Bunker neben Photonenkanonen, Raketentürme neben Berserkern. Die Terraner erforschen möglichst schnell das Explorer-Schiff, da die Verteidigungsmatrix wahre Wunder bei Protoss-Einheiten bewirkt. Vier Träger neben einem Arbiter, der mit der Matrix geschützt ist, sind sehr schwer zu vernichten. Greifen Sie zuerst die südwestliche Basis an, dann die im Nordosten. Die Berserker der Protoss erledigen dabei die Hauptarbeit. Der Overmind sitzt direkt in der Mitte der Karte. Attackieren Sie den Vater der Zerg mit Räubern. Wenn er zerstört wurde, ist das Ende der Zerg gekommen: Sie haben das Universum gerettet! GUN



Mission 10: Errichten Sie starke Verteidigungsstellungen.

Erst SW- dann NO- **BASIS** *angreifen*



Mission 10: Menschen und Protoss wehren in der finalen Mission Seite an Seite einen wütenden Zerg-Angriff ab.

Dark Reign Rise of the Shadowhand

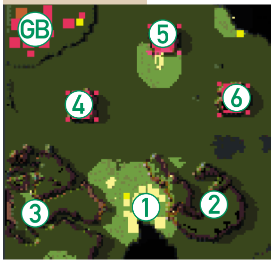
Die beiden Feldzüge auf der Missions-CD zu Dark Reign sind saftig schwer – aber zu meistern, wie unsere Komplettlösung zeigt.

Auf Ninevak ist die Hölle los: Egal, ob Sie gerade in einer Schlacht gegen widerspenstige Xeniten oder machtbesessene Osiris stecken – in Activisions Dark-Reign-Addon muß jeder Befehl stimmen. Zu unseren Karten: »EB« steht jeweils für die eigene Basis, »GB« für feindliche Anlagen.

Die Freiheitskorps-Kampagne

Sender **ZEITGLEICH** *angreifen*

MISSION 1: Errichten Sie sofort eine Basis bei (1). Die Wasserquellen (2) und (3) werden von wilden Xeniten bewacht, die Sie ausschalten müssen. Einige schwere Geschütztürme sichern derweil den Nordrand Ihrer Basis. Die Sendeeinrichtungen (4) bis (6) sollten etwa zeitgleich ausgeschaltet werden; bilden Sie deshalb drei Teams aus insgesamt ungefähr 15 schweren Einheiten (Raketen- oder Phasenpanzer) und mindestens drei Spider-Bikes. Die drei Angriffsgruppen beseitigen jeweils die Gegner und Türme am Südrand der drei Hügel, anschließend zerstören die geländegängigen Bikes die Sendeanlage.



Mission 1: Flinke Spider-Bikes vernichten die Sender.

SÜDBASIS *ausbauen*

MISSION 2: Die Xeniten greifen zuerst aus dem Norden an. Schicken Sie ihnen alle Kampfeinheiten entgegen, und reparieren Sie laufend die Geschütztürme. Die nördliche Hälfte der Basis wird die Gefechte kaum überstehen; befestigen Sie daher den südlichen Teil, und stellen Sie eine Armee aus Raketenpanzern und Geschützen auf. Die zweite Angriffswelle erfolgt von Südwesten her. Sobald sie abgeflaut ist, vernichtet Ihre Armee die großen Hallen im Nordosten und spürt versprengte Gegner auf.

Wilde Xeniten **ANHEUERN**

MISSION 3: Nachdem Lynx Carriden den Verhandlungsort (1) erreicht hat, holt sie bei (2) verbündete Xeniten ab. Im Dorf (3) vernichten Sie die Imperialen und warten auf die Verstärkung aus der Siedlung (4). Einer Ihrer Grendelreiter sammelt nun die wilden Xeniten ein, die auf der Übersichtskarte zu sehen sind, und schaltet mit ihnen die Artillerie (5) aus. Anschließend greift Ihre gesamte Streitmacht die Feindbasis im Nordosten an. Legen Sie dabei öfter Pausen ein, damit sich Ihre verwundeten Xeniten vollständig erholen können.



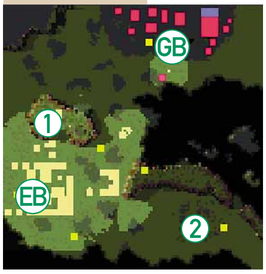
Mission 3: Sammeln Sie die wilden Xeniten ein.

Luftangriffe **ABWEHREN**

MISSION 4: Das Forschungszentrum wird schnell mit vielen schweren Geschützplattformen Richtung Südosten abgeriegelt, ebenso die nordwestliche der beiden Brücken, die Sie unbedingt halten müssen. Sichern Sie Basis, Brücke und Labor anschließend mit Flugabwehr-Geschützen und die Basis mit weiteren Verteidigungstürmen. Eine Armee aus etwa fünf berittenen und mindestens zwanzig unberittenen Grendels zerstört erst die feindlichen Wasserexport-Anlagen und dann die restlichen Gebäude.

Sky-Bike als **AUFKLÄRER**

MISSION 5: Rüsten Sie sofort das Hauptquartier auf, und errichten Sie einen Schutzwall aus schweren Geschützen. Bei (1) befindet sich eine Quelle, die Ihre Einkünfte verdoppelt. Ein Sky-Bike klärt vorsichtig das feindliche Deszendenten-Lager (2) auf, damit Ihre Artillerie es unter Beschuß nehmen kann. Wiederholen Sie diese Taktik mit der imperialen Basis. Ihr Sky-Bike sollte dabei feindlichen Fußtruppen und Ihren Granaten ausweichen, sonst endet es schnell auf dem harten Dschungelboden.



Mission 5: Ihre Artillerie beharkt die Deszendenten.

Truppen regelmäßig **REPARIEREN**

MISSION 6: Die Straße wird von acht Neutronenbeschleunigern gesichert, zwei Kraftwerke versorgen je vier davon – diese müssen Sie ausschalten. Ihre Gants erkunden deshalb das westliche Flußufer. Östlich Ihrer Startposition liegt ein kleines Gefangenenlager. Befreien Sie die Insassen, um sie für Ihre Armee zu rekrutieren, und säubern Sie das Gebiet westlich des Flusses von feindlichen Einheiten (meiden Sie aber die Beschleuniger). Mechaniker und Stabsarzt halten ständig Ihre Truppen einsatzbereit.

TRANSPORTER *beladen*

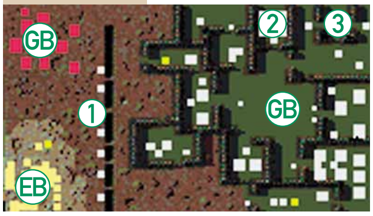
Ein Schütze und beide Unterbrecher klettern in den Mannschaftstransporter, der nach Süden fährt, den Fluß überquert und sich weiter in Richtung Osten bewegt. Unterwegs steigt der Schütze im Bedarfsfall wieder aus und eliminiert gegnerische Soldaten.

Kraftwerke **AUSSCHALTEN**

Laden Sie in der südöstlichen Kartenecke die Fußtruppen aus, um sie dann nach Norden zu schicken. Hier befinden sich vier Mulden mit jeweils zwei Kraftwerken. Ein Unterbrecher schaltet in der südöstlichen Senke eines davon ab – jetzt kann Ihr Lkw-Konvoi die ersten vier Neutronenbeschleuniger passieren. Der zweite Unterbrecher kümmert sich anschließend um ein Kraftwerk in der nördlichen Senke, wodurch die anderen vier Geschütze lahmlegt werden. Schicken Sie Ihre Lastwagen dann schnell zum östlichen Kartenrand.

Osiris mit **ARTILLERIE** *knacken*

MISSION 7: Errichten Sie am Ostrand Ihrer Basis eine Reihe Geschützplattformen und einige Flugabwehrkanonen. Ein halbes Dutzend Grendel greift die imperiale Basis im Norden an. Diese Aktion sichert Ihnen eine zweite Wasserquelle. Die Osiris-Festung ist schwerer zu knacken: Bauen Sie einige Haubitzen, um die Neutronenbeschleuniger (1) am Fluß und die Kraftwerke (2) zu zerstören, sobald ein Sky-Bike sie entdeckt hat. Dadurch fallen die stationären Kanonen aus, und die Kommunikationsanlage (3) ist ein leichtes Ziel.



Mission 7: Zerstören Sie die feindlichen Geschütze und Kraftwerke zuerst.

Die Imperiale Kampagne

KOMPAKT *vorrücken*

MISSION 1: Der feindliche Stützpunkt liegt ganz im Nordosten. Meiden Sie auf dem Weg dorthin Brücken, und halten Sie Ihre Streitmacht zusammen, um konzentriert angreifen zu können.

Konstrukteure sofort in **SICHERHEIT** *bringen*

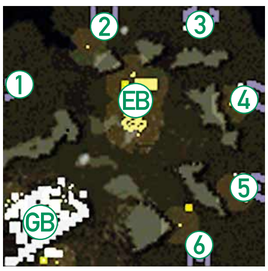
MISSION 2: Nach kurzer Zeit wenden sich die Osiris gegen Sie und übernehmen sämtliche Einrichtungen sowie viele Truppen. Schicken Sie deshalb sofort alle Konstruktionseinheiten in die südwestliche Ecke der Basis, wo sie am sichersten aufgehoben sind. Sobald das große Gefecht beginnt, ziehen sich alle loyalen Streitkräfte nach Westen zurück und vernichten die Verräter sowie die beiden Wasserexport-Einrichtungen. Dort wird anschließend Ihre Basis hochgezogen.

PANZER *produzieren*

Errichten Sie schnell einige Neutronenbeschleuniger, Panzer und Scarab-Haubitzen. Letztere zerstören einen Großteil der feindlichen Anlagen und postieren sich anschließend südlich der großen Festungsmauer. Stellen Sie einige Panzer zu ihrer Sicherung ab, die restlichen Tanks vernichten die gegnerischen Gebäude, die noch stehen.

Androiden rechtzeitig **ABFANGEN**

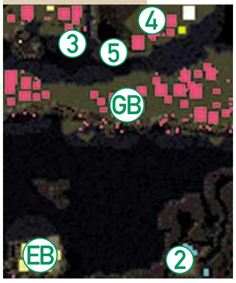
MISSION 3: Hier reichen etwa fünf Abwehrtürme aus. An allen Ausgängen der feindlichen Basis werden Beobachtungsdrohnen stationiert, während die Fahrzeugfabrik Panzer produziert. Je ein Androide versucht, einen der Transporter (1) bis (6) zu erreichen. Da sowohl Ihr Stützpunkt als auch Ihre Transporter gut verteidigt sind, können Sie die Roboter vorher leicht abfangen – am besten mit Zerhäckslern. Vorsicht: Der letzte Droide will durch den unteren Ausgang fliehen. Sobald alle sechs Angreifer ausgeschaltet sind, zerstören Ihre Panzer die Kasernen.



Mission 3: Zerhäcksler erledigen die anstürmenden Droiden.

Panzer und Agenten **BEAMEN**

MISSION 4: Bauen Sie sofort einen oder zwei Neutronenbeschleuniger. Wenn der feindliche Angriff abgewehrt ist, räumen Ihre Tachyonenpanzer den See. Das abgestürzte Schiff wartet bei (1), der Professor bei (2). Beamen Sie die drei Tanks durch ein temporäres Tor nach (3), wo sie die nördlich gelegene Insel befreien. Anschließend werden der V-Mann sowie eine Konstruktionseinheit dorthin befördert. Während der V-Mann sich in der Fahrzeugfabrik nach Plänen für Furien und Gemini-Panzer umsieht, errichtet der Konstrukteur ein weiteres Tor, mit dem der Spion nach (4) springt, um das letzte Geheimnis zu ergründen. Danach geht's nach (5), wo Sie mittlerweile ebenfalls ein Tor errichtet haben. Zurück in der Heimatbasis muß der Agent nur noch das Hauptquartier betreten.



Mission 4: Hier müssen Sie Ihre Einheiten oft beamen.

Mit den Technikern **FLIEHEN**

MISSION 5: Das Korps attackiert Sie aus verschiedenen Richtungen in mehreren Wellen. Die erste trifft die Südseite der Basis – verstärken Sie also hier die Verteidigung. Sobald auch die beiden Angriffe aus Norden und Nordosten zurückgeschlagen sind, treffen im Südosten einige Bomber zu Ihrer Unterstützung ein. Diese schalten während des nächsten Gefechts im Westen möglichst viele Grendels aus.

Beim Labor **SAMMELN**

Sammeln Sie die verbleibenden Einheiten beim Labor, und ignorieren Sie den anrollenden Angriff. Sobald die Techniker mit ihrer Arbeit fertig sind, flüchten Sie mit allen Leuten über die nur leicht verteidigte Straße bis in die nordöstliche Ecke.

Zwei **QUELLEN** *erobern*

MISSION 6: Eine feindliche Basis blockiert den Weg des EMP-Geräts zu seinem Ziel. Erobern Sie deshalb die Quellen im Süden, und zerstören Sie die Brücke beim ersten Wasserloch. Die Quelle im Südwesten wird zwar stationär verteidigt, ist durch Artilleriebeschuß aber schnell befreit. Sichern Sie die beiden Vorkommen anschließend durch Beschleuniger, und produzieren Sie möglichst schnell eine schlagkräftige Armee. Diese vernichtet dann das Osiris-Lager, um dem EMP-Gerät den Weg freizumachen.

LUFTRAUM *sichern*

MISSION 7: Die Osiris greifen aus nordwestlicher Richtung an – formieren Sie dementsprechend Ihre Verteidigungslinie. Falls diese an einer Schlucht liegt, sollten Sie auch im Tal Türme bauen. Eine effektive Luftabwehr ist besonders wichtig, um die explodierenden Drohnen abzufangen.

Korps **IGNORIEREN**

Das Freiheitskorps kann ignoriert werden, weil die Osiris es schon bekämpfen. Statt dessen greifen Ihre Artillerie- und Nahkampfeinheiten die Osiris-Basis an. Verschonen Sie aber die letzte Matrix in der nordwestlichen Ecke. Ganz im Nordosten liegt eine weitere Quelle. MD

Hilfe für Laras Bonusabenteuer

Tomb Raider Director's Cut

Unsere Komplettlösung zu den vier neuen Tomb-Raider-Levels hilft Lara bei der größten Herausforderung ihres Lebens.

Die vier neuen Levels zu Eidos' Tomb Raider (siehe Test des Director's Cut in der letzten Ausgabe) fordern selbst gestandene Lara-Fans. Unsere Lösung hilft dem Superstar, sich unbeschadet durch die Labyrinthe und Gegnermassen zu kämpfen.

Level 1: Return to Egypt

KROKODILE von Land aus erledigen

TIP 1: Lara läuft auf die Katzenstatuen zu und fällt durch die Falltür in die überfluteten Ruinen. Sie geht schnellstmöglich an Land, um das Krokodil auszuschalten. Mit einem beherzten Sprung erreicht sie den verzierten Block und öffnet eine Tür unter der grinsenden Statue. Miss Croft lockt das Krokodil aus der dahinterliegenden Halle, erledigt es von Land aus und sammelt dann in aller Ruhe Munition und Medipacks ein.



Level 1: Wenn das Krokodil beseitigt ist, öffnet ein Sprung auf die Säule eine Tür unter der Sphinx.

Die PFORTE öffnen

TIP 2: Zurück im Hauptraum taucht die Hobby-Archäologin durch den langen Gang unter den Gitterstäben in die Halle mit der Katzenstatue. In der hinteren rechten Ecke watet sie an Land und schaltet die Krokodile aus. Dann springt sie in das Bassin, das die Skulptur umgibt, und legt unter Wasser den Hebel um. Um aus dem Wasser zu kommen, muß Lara an der Schräge hochklettern und einen Rückwärtssalto auf die Plattform machen.

An den SPIESSEN vorbei

TIP 3: Die Abenteurerin wandert durch die neu geöffnete Tür, zückt ihre Waffen und erledigt den aufdringlichen Panther. Am Ende des Raums springt sie auf die linke Plattform, läßt sich zwischen den beiden Säulen herunterfallen und überwindet die Spieße zur Linken mit einem beherzten Sprung. Dann läuft sie geradeaus über die Sanddüne.

Bessere WAFFEN

TIP 4: Fräulein Croft zieht den ersten Block von dem Durchgang weg und schiebt den anderen zweimal hinein, um die Passage frei zu machen. Im Raum mit der Insel lockt ein Sprung ins Wasser zwei Krokodile an, die Lara vom Ufer aus erledigt. Zurück im Wasser taucht sie durch die Höhle zu den Krokodilen, wo sie sich mit zwei Magnums bewaffnet.

Der GOLDENE Schlüssel

TIP 5: Wieder in der Halle, springt Lara auf die erste Insel, verläßt sie aber gleich wieder, um den bissigen Panther zu erledigen. Am gegenüberliegenden Ufer verfährt sie genauso. Nachdem sie auf der Insel den goldenen Schlüssel eingesteckt hat, macht Lara sich auf den Weg über die Hängebrücke nach oben, wo sie sich rechts am Vorsprung hochzieht und das plötzlich auftauchende Krokodil erledigt.

Der Weg zur TÜR

TIP 6: Unsere Heldin hangelt sich von außen an der niedrigen Öffnung vorbei und springt zur Katzenstatue. Hinter der Skulptur benutzt sie den goldenen Schlüssel mit dem Schlüsselloch und tritt durch die Tür. Sie weicht den drei schweren Kugeln aus und beschießt von der Plattform rechts unten die Panther. Sobald die meisten Raubkatzen beseitigt sind, begibt sie sich selbst nach unten.

Die KUGELN austricksen

TIP 7: Unten angekommen untersucht Lara die Höhlensysteme zu beiden Seiten der Haupthalle, erledigt die verbleibenden Panther und legt auf der linken Seite den Hebel um. Über die beiden Plattformen gelangt sie wieder nach oben. Um der zweiten Attacke der Quetschkugeln auszuweichen, springt sie rückwärts eine der Rampen hoch und macht sich aus dem Staub, sobald das Poltern beginnt. Diesen Vorgang wiederholt sie, bis der Kugelvorrat erschöpft ist.



Level 1: Um den fiesen Indy-Fallen auszuweichen, springt Lara die Rampen vorsichtig rückwärts hoch.

Der HEBEL am Gangende

TIP 8: Hinter den Toren springt Lara zur ersten, dann zur zweiten Brücke und läßt sich links ins Wasser fallen. Am Ende des Ganges legt sie den Hebel um und steigt an Land. Miss Croft sammelt die herumliegende Munition ein und päppelt sich auf. Dann

nähert sie sich langsam den Katzenstatuen, die zu mumifiziertem Leben erwachen und schnell beseitigt werden sollten. Zum Schluß geht Lara über die Brücke und beendet den Level.

Level 2: The Temple of the Cat

Auf zur **PYRAMIDE**

TIP 9: Die Hobbyarchäologin legt den Hebel um und springt in den Abgrund. Unten steigt sie im Gang auf die Plattform rechts, um in dem Raum dahinter ebenfalls den Hebel zu betätigen. Sobald oben angekommen, zieht sie sich mittels Klimmzug ins Freie und schaltet nahe der Pyramide die beiden Mumien aus.



Level 2: Auf dem Podest sind Sie vor den Mumien sicher.

Der **ERSTE** *Schlüssel*

TIP 10: Lara nimmt den Weg rechts an der Pyramide vorbei. Sie folgt dem Pfad, springt ins Wasser, legt den Hebel um und steigt zur Krokodilbekämpfung für kurze Zeit an Land. Sobald das Reptil erledigt ist, betätigt sie den Hebel erneut, schwimmt durch die Tür, steckt den Schlüssel ein und eilt zur Pyramide zurück.

Der **ZWEITE** *Schlüssel*

TIP 11: Miss Croft besteigt die Pyramide und erledigt die angreifenden Panther. Auf der dritten Ebene verschiebt sie die beiden beweglichen Blöcke und gelangt ins Innere des Gemäuers, wo ein Schalter die Tür öffnet. Am Ende des Ganges den zweiten Schlüssel mitnehmen und über den Vorsprung aus der Pyramide herausklettern.



Zu Tip 11: Die beiden dunkleren Blöcke lassen sich verschieben, darunter liegt der Eingang zur Pyramide.

Es werde **LICHT**

TIP 12: Wieder macht sich Lara an die Besteigung der Pyramide, hält sich diesmal aber rechts, bis sie auf eine große Tür mit zwei Schlössern trifft, wo sie die beiden Schlüssel einsetzt. In dem dunklen Gang sorgt links ein Schalter für Licht. Wenn der Panther hinter der nächsten Biegung erledigt ist, betätigt Lara am Ende des Flurs den versteckten Schalter und hüpft durch die nun geöffnete Falltür.

Fünf Schlüssel für die **PFORTE**

TIP 13: Berufs-Heldin Croft betätigt die beiden Schalter über den Katzenbildern und öffnet damit eine Unterwassertür. An der freien Stelle hinter der Tür geht's weiter, um die Krokodile zu erledigen und einen Schlüssel einzusammeln. Dann taucht Lara in die riesige Halle, wo sie vier weitere Schlüssel findet und in die Schlüssellöcher der linken Wand steckt.

Ins **LOCH** *fallen lassen*

TIP 14: Lara wandert durch die Pforte und läßt sich an einer sicheren Stelle in das Loch fallen. Unten hangelt sie sich an dem Vorsprung nach links, zieht sich nach oben und rutscht die Schräge herunter. Sie betätigt den Hebel in der Nische oben rechts, klettert wieder nach oben und schreitet durch die Pforte.

LINKE *Bodenplatte öffnet Tür*

TIP 15: Unsere Heldin springt in das Loch und schwimmt im Unterwasserlabyrinth an der äußeren Wand nach links bis zu einem Schalter, den sie betätigt. Danach taucht sie zurück und betritt die nun offene Pforte. Hier zieht Lara ihre Waffen, tritt auf die hintere linke Bodenplatte, um die Tür zu öffnen, und erledigt die beiden Mumien.

Die **UZI** *und viel Munition*

TIP 16: Lara betätigt beide Schalter, erledigt das Krokodil und klettert die Schräge hoch. Am Ende des Ganges springt sie zurück in den großen Raum, wo jetzt eine weitere Tür offensteht. Hier sammelt sie die Uzi und die großzügig verteilte Munition ein. Daraufhin legt sie rechts hinter der Sanddüne den Schalter um, wodurch sich eine Tür öffnet und die Mumien aufgeschreckt werden.

Den **ABGRUND** *überwinden*

TIP 17: Sobald alle Mumien mit der Uzi ausgeschaltet sind, läuft Lara rechts hinter der Tür die Treppe hoch, läßt sich auf die rechte Plattform fallen und überwindet mit einem Sprung den Abgrund. Dann springt sie schräg nach links und hechtet über eine weitere Schlucht. Nun hangelt sie sich an der Wand entlang, bis sie hochklettern kann. Ein weiterer Klimmzug bringt sie zur Katze, hinter der sie den Schalter betätigt.

UNTEN *geht's weiter*

TIP 18: Über die neu entstandene Brücke geht es zurück zur nun offenen Pforte. Nachdem sie eine weitere Mumie erledigt hat, folgt Lara dem rechten Gang und springt am Ende ins Wasser. Sie legt den Hebel um, steigt wieder aus dem Wasser und läuft zurück zum Stein mit dem Katzengesicht, neben dem sie hochklettert. Oben springt sie auf den mittleren Stein – so wird ein Durchgang nach unten frei.

Der Weg in die **STATUE**

TIP 19: Unten stellt sich die schöne Heldin auf das Katzengesicht vor der Pforte und legt dann die beiden Hebel direkt hinter der Tür um. Sie umrundet die riesige Statue, verschiebt den Block und betritt das Standbild. Am oberen Ende der Treppe klettert Lara auf die Plattform, springt zur Öffnung und hechtet von dort zur gegenüberliegenden Seite. Sie umrundet die Statue erneut und erklimmt die steinernen Stufen.

Weiter nach **OBEN**

TIP 20: Lara springt über den Abgrund und klettert auf die Plattform. Von dort hüpft sie auf den ersten Pfeiler und erlegt den Panther im Maul der Statue. Dann hechtet sie weiter zu der Pfeilerreihe und über die Wandnische auf den Pfahl mit dem Medipack. Über die torförmige Strebe gelangt die Heldin zu der Ecksäule, um die nächste Ebene zu erklimmen.

Durchs **MAUL** *ins Freie*

TIP 21: Wieder umrundet Lara die Statue und springt über den Pfeiler zur kleinen Katzenskulptur. Von hier aus hechtet sie auf die Schnauze der Statue. Auf dem Kopf legt sie den Hebel um und läßt sich dann auf die Zunge fallen. Im Maul den Schalter betätigen, der den Weg ins Freie und zum Levelende öffnet.

Level 3: Atlanthean Stronghold

Das erste **ALIEN**

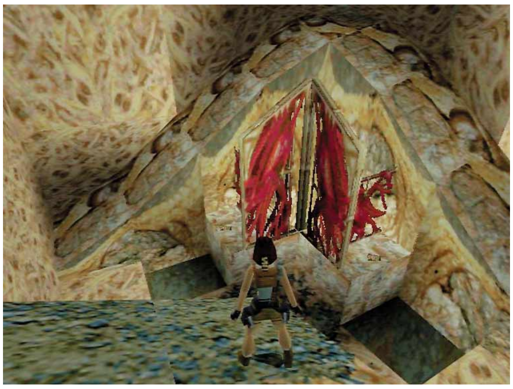
TIP 22: Lara läuft die Schräge hoch, läßt sich in das Loch fallen und wendet sich dann nach links. Schrittweise tastet sie sich vorwärts, bis die Indyfalle ausgelöst wird. Die gefährliche Kugel fällt in die Lavagrube. Am Ende des Ganges schaltet Miss Croft mit ihren besten Waffen das erste Alien aus.

Ins **INNERE** *gelangen*

TIP 23: Lara läßt sich an der linken Seite des Gebäudes nach unten auf die Plattform fallen, besteigt das Bauwerk und erlegt die beiden Flugaliens. Unten sammelt sie alle Ausrüstungsgegenstände ein, läuft zur Rampe des seltsamen Baus und springt in das Loch.



Zu Tip 23: Die linke untere Öffnung führt ins Alien-Gebäude.



Zu Tip 24: Von der Wand aus muß Lara auf die linke Öffnung zulaufen, um den Sturz zu überstehen.

STÜRZE *abfangen*

TIP 24: Unten angekommen, rennt Lara von der Wand in die linke Öffnung (Die »Strg«-Taste gedrückt halten, um den Sturz abzufangen), springt auf die Plattform und von dort in das Loch. Die Heldin steigt aus dem Wasser und betätigt den Hebel am Ende des Ganges, um diesen sehr kurzen Level zu beenden.

Level 4: The Hive

Per Salto rückwärts auf die **MAUER**

TIP 25: Gleich neben dem Eingang läßt sich Lara auf der linken Seite in das Loch fallen. Sie bewegt sich am Rand der Höhle entlang auf die gegenüberliegende Tür zu. Ein Sprung auf die Säule öffnet die Pforte, allerdings nur für kurze Zeit. Hinter der Tür springt Lara nach unten, klettert rechts die beiden Treppenstufen hoch und gelangt mit einem kühnen Rückwärtssalto auf die Trennmauer.

Mehrere **SPRÜNGE** *zur Plattform*

TIP 26: Sobald die angreifenden Flugaliens beseitigt sind, springt Lara in die hintere linke Ecke. Um die Plattform schräg gegenüber zu erreichen, muß sie nun zweimal an der Wand entlangspringen und dann auf der Schräge per Seitwärtssprung zur Plattform hechten. Die außerirdische Pferde-Kreatur wird aus der Deckung der Treppenstufen heraus bekämpft. Nachdem sie die Mißgeburt erledigt hat, läßt Lara sich in das Loch fallen.



Zu Tip 26: Bekämpfen Sie die Pferdekreatur aus der Deckung heraus.

Aliens **EINZELN** *angreifen*

TIP 27: Lara rutscht über die Schräge in einen See, bleibt unter Wasser und geht nur an Land, um die Alienbrut nach und nach auszuschalten. Anschließend legt Fräulein Croft in der Ecke der Halle die beiden Hebel um und marschiert durch die Tür.

RÜCKZUG *und Angriff*

TIP 28: Die beiden Kreaturen in der Halle erlegt Lara, indem sie ständig feuert und häufig springt, um den Geschossen auszuweichen. Danach betätigt sie alle vier Schalter und läuft auf die grünen Kokons zu. Sobald die platzen, zieht sich die Heldin in die erste Halle zurück und bekämpft die Brut.

Der Weg nach **OBEN**

TIP 29: Lara springt ins Wasser, legt die beiden Schalter um und sammelt Munition und Medipacks ein. Der Schalter in der linken Höhle öffnet die Tür zur Haupthalle, wo sie nun über die neue Brücke das zentrale Gebäude erklimmen kann. Oben erledigt sie das Alien und folgt dem rechten Gang. Die Außerirdischen in dem Raum am Gangende rühren sich erst, wenn man die Munition in der Mitte der Halle nimmt.



Level 4: Erst wenn Sie das Podest komplett abgeräumt haben, greifen die Aliens gruppenweise an.

Die **RUTSCHE** *führt zum Ausgang*

TIP 30: Sobald alle Aliens beseitigt sind, öffnet sich eine Tür, hinter der Lara einen weiteren Raum von Außerirdischen säubert. In der nächsten Halle läßt sich die Heldin durch das Loch nach unten fallen. Ein Rundgang sorgt dafür, daß die Aliens ihre Kokons verlassen. Nachdem Lara alle Gegner der Reihe nach eliminiert hat, betätigt sie den Hebel beim Eingang und rennt schleunigst durch die Tür. Eine Rutsche führt in einen See; der rechte Ausgang beendet den Level. Fräulein Croft hat's mal wieder geschafft und erwartet das nächste Abenteuer. MD

Tips für Fortgeschrittene

Anno 1602

Dürfen Sie bei Anno 1602 immer noch keine Festung bauen? Wir verraten Ihnen, woran es hapert – und noch viel mehr Kniffe.

Das Aufbauspiel Anno 1602 liegt in den Verkaufscharts und der Lesergunst ganz oben. Wir haben deshalb weitere nützliche Taktiken zu Sunflowers' Epos für Sie gesammelt.

JÄGER *statt Fischer*

TIP 1: Jäger sind zu Beginn effektivere Nahrungslieferanten als Fischer. Die schmackhaften Hirsche tauchen auf, solange genügend Wald vorhanden ist. Der darf aber nicht zu dicht sein, damit der Jäger seine Beute sehen kann. Notfalls müssen Sie Bäume fällen.

Hilfe bei **GELDSORGEN**

TIP 2: Wenn in Ihrer Kasse Ebbe herrscht, sollten Sie kurzfristig die Steuern erhöhen. Das hat weniger schwerwiegende Konsequenzen als wenn Einwohner wegen fehlender Güter abhauen. Legen Sie außerdem ineffiziente Betriebe still (am rotierenden Fragezeichen zu erkennen). Falls Sie dann immer noch Geldsorgen plagen, verkaufen Sie Ziegel. Die werden meist von den Konkurrenten benötigt und erzielen deshalb hohe Preise. Außerdem können Sie Ziegel kostengünstig abbauen, da nur ein Steinbruch benötigt wird, in dem bis zu sechs Steinmetze klopfen können.

So bekommen Sie **WERKZEUGE**

TIP 3: Kaufen Sie von Anfang an Werkzeuge bei freien Händlern. Denen bietet man höhere Preise als die Konkurrenz, indem man in den gelben Bereich der Preisskala geht (bis zu einer Menge von etwa 40 Tonnen). Verkaufen Sie dafür Ihr Holz, das Sie möglichst mit vier Forsthäusern produzieren. Stoppen Sie den Einkauf von Werkzeugen, sobald Sie selbst welche herstellen können. Bei akutem Werkzeug-, Holz- und Ziegelmangel sollten Sie die Ausgabe von Baumaterial an die Einwohner einstellen. Wenn der Engpaß behoben ist, wird die Freigabe wieder aktiviert.



Verkaufen Sie nie alle Nahrungsmittel.

Güter **ZURÜCKHALTEN**

TIP 4: Schließen Sie beim Verkauf wichtiger Güter wie Nahrung und Alkohol immer eine Grundbedarfsmenge von mindestens zehn Tonnen aus. Sonst kann ein freier Händler, der Ihre Nahrungsvorräte aufkauft, eine Hungersnot hervorrufen.

Erschöpfte **ERZVORKOMMEN**

TIP 5: Wenn ein Erzbergwerk nichts mehr fördert, so ist das Vorkommen keineswegs erschöpft: Bauen Sie an gleicher Stelle ein tiefes Bergwerk, und schon wird wieder Erz abgebaut.

Verwaltung und Handel

AUSLASTUNG *der Betriebe verbessern*

TIP 6: Ein Betrieb mit einer Auslastung unter 75 Prozent arbeitet ineffektiv. Damit beispielsweise ein Bäcker vollbeschäftigt ist, benötigt er das Mehl von zwei Mühlen. Um eine Mühle auszulasten, muß sie von zwei Kornfeldern beliefert werden. Wer bei den weiterverarbeitenden landwirtschaftlichen Betrieben Leerlauf vermeiden will, beachtet die Fruchtfolge. Ein Beispiel: Will man eine Mühle mit vier Kornfarmen beliefern, sollte man zuerst zwei Felder bepflanzen und warten, bis sie abgeerntet werden. Erst dann legt man die beiden anderen Farmen an. Während die ersten Felder nachwachsen, fahren die Bauern die Ernte der anderen zwei ein.

KARREN *umleiten*

TIP 7: Mit jedem Marktplatz werden zwei Karren mitgeliefert, die manchmal nicht das transportieren, was sie sollen. Beispielsweise stapelt sich Tabak in den Plantagen bis unters Dach, während beide Karren zum Steinbruch fahren, obwohl genug Ziegel vorhanden sind. Wenn Sie im Steinbruch »Abholung durch Marktkarren verbieten« anklicken, wird das Problem beseitigt.



Legen Sie bei Geldnot Betriebe kurzfristig still, um Kosten zu sparen.

STEGE *als Straßen*

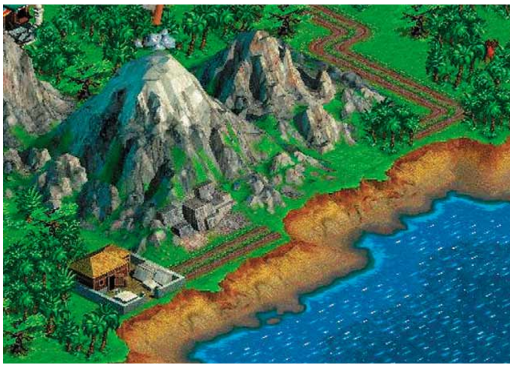
TIP 8: Falls ein Erz- oder Goldvorkommen nur von See her zu erreichen ist, bauen Sie einfach eine Anlegestelle direkt vor den Berg. Nun läßt sich das Bergwerk wie gehabt errichten. Auch ansonsten unzugängliche Steinbrüche oder Bergwerke werden durch diesen einfachen Trick ans Straßennetz angebunden.

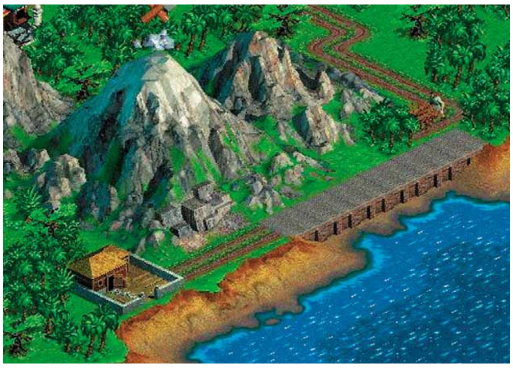
Waren über Bord **WERFEN**

TIP 9: Wenn eins Ihrer Schiffe auf einer Handelsreise nicht genug Platz für ein wichtiges Gut hat, schalten Sie den Segler einfach in den Kampfmodus und werfen überflüssige Waren über Bord.

Piraten **BESTECHEN**

TIP 10: Wer sich einem Piratenkontor nähert, sollte keine Waren an Bord haben. Um die Freibeuter zu bestechen, klicken Sie den Piraten im Kaufmenü an. Der erlaubt Ihnen für 700 Taler, ungehindert über die Weltmeere zu fahren. Allerdings fordert der habgierige Seeräuber nach einiger Zeit bereits 1.400 Taler.





Zu Tip 8: Über die Anlegestelle bauen wir eine Uferstraße, die den Steinmetz ans Transportnetz anschließt.

Bedingungen für neue Gebäudetypen

Neue **GEBÄUDE-TYPEN**

TIP 11: Neue Gebäudetypen werden erst verfügbar, sobald Sie eine bestimmte Bevölkerungszahl erreichen. So dürfen Sie erst dann eine Goldschmiede errichten, wenn unter Ihren Untertanen 200 Kaufleute weilen. Unsere Tabelle verrät, welche Voraussetzungen für neue Gebäudetypen gegeben sein müssen. Dadurch brauchen Sie nicht ständig im Baumenü nachzuschauen, ob neue Bauwerke errichtet werden dürfen.

Voraussetzung	neue Gebäude
50 Pioniere	Feuerwehr, Steinbruch, Steinmetz, Rinderfarm, Fleischer, Kontor 2
75 Pioniere	Zuckerrohrplantage, Rumbrennerei, Tabakplantage, Tabakwaren, Gewürzfarm, Weingut
50 Siedler	Wirtshaus
75 Siedler	Getreidefarm, Windmühle, Bäckerei
100 Siedler	Werkzeugschmiede, Schule
120 Siedler	Erzmine, Erzschmelze, kleine Werft
50 Bürger	Arzt
100 Bürger	Kontor 3
150 Bürger	Burg, Holzwachturm, Steinwachturm, Schwertschmiede, Kirche
200 Bürger	Baumwollfarm, Weberei, Schneider, Badehaus, Goldmine, Kakaoplantage
200 Kaufleute	Goldschmiede
250 Kaufleute	Kanonengießerei, Hochschule, tiefe Erzmine, Kontor 4
300 Kaufleute	Theater
500 Kaufleute	große Werft, Musketenbauer, große Burg
620 Kaufleute	Festung
Gewonnener Krieg	Triumphbogen (macht sich besonders gut im Getreidefeld)

Vom Pionier zum **ADELIGEN**

TIP 12: Ihre Untertanen fordern ständig Güter und öffentliche Gebäude. Wenn Sie die zur Verfügung stellen, steigen die Inselbewohner in die nächste Gesellschaftsklasse auf. Die Tabelle zeigt, welche Bauten und Waren Sie bereitstellen müssen.

Nächste Klasse	Forderungen
Siedler	Stoffe, Kapelle
Bürger	Tabak, Alkohol, Gewürze, Wirtshaus
Kaufleute	Kakao, Kleidung, Badehaus, Kirche, Schule
Aristokraten	Schmuck, Hochschule, Theater

Tips zur Kriegsführung

Alle Schiffe **BEWAFFNEN**

TIP 13: Bevor Sie einen Krieg erklären, sollten alle Ihre Schiffe mit Kanonen ausgerüstet sein. Greifen Sie eine kleine, ungeschützte Insel nur an, wenn sich hier dringend benötigte Rohstoffe befinden. Ansonsten sollte gleich eine große Flotte die Hauptinsel überfallen. Plazieren Sie dazu ein oder zwei Kriegsschiffe vor dem feindlichen Kontor, um Handelssegler abzufangen. Selbst wenn Ihre spätere Invasion scheitern sollte, wird der Gegner dadurch entscheidend geschwächt. Zerstören Sie anschließend das Kontor, das der Gegner sofort erneut aufbauen wird. Wiederholen Sie die Angriffe, bis dem Feind die Ressourcen für weitere Neubauten fehlen. Nun greifen Ihre Kriegsschiffe alle in Geschützreichweite liegenden Kanonentürme und Marktplätze an.

Handelssegler **ABFANGEN**

Taktik gegen **WACHTÜRME**

TIP 14: Feindliche Kanonentürme im Landesinnern sind schwer zu knacken. Folgende Taktik hat sich bewährt: Zunächst braucht Ihre Artillerie ein freies Schußfeld. Dazu zerstört sie die Gebäude, die zwischen ihr und dem Kanonenturm liegen. Anschließend rücken Ihre Fußtruppen und Reiter auf den Turm zu. Sobald er das Feuer auf die Nahkämpfer eröffnet, können Ihre Kanoniere ihn ungefährdet beharken.



Ihre Kanone feuert durch eine Schneise auf den Turm.

Gegner **KOMPLETT** *vernichten*

TIP 15: Wenn Sie eine Insel des Computergegners vollständig erobern und ihm danach Tribut zahlen, wird er meist wieder friedlich – aber eben nicht immer. Daher sollten Sie einen Konkurrenten ganz vernichten, sonst haben Sie eventuell keine Ruhe mehr vor ihm. Besondere Vorsicht ist geboten, wenn man den ersten Gegner bereits besiegt hat: Sobald man nun einen zweiten angreift, erklärt auch der dritte Konkurrent einem sofort den Krieg. Sie sollten also vor einer weiteren Kriegserklärung vorsorglich so viele Kampfschiffe bauen, daß Sie die Hauptinseln beider Gegner gleichzeitig blockieren können. MD

0251

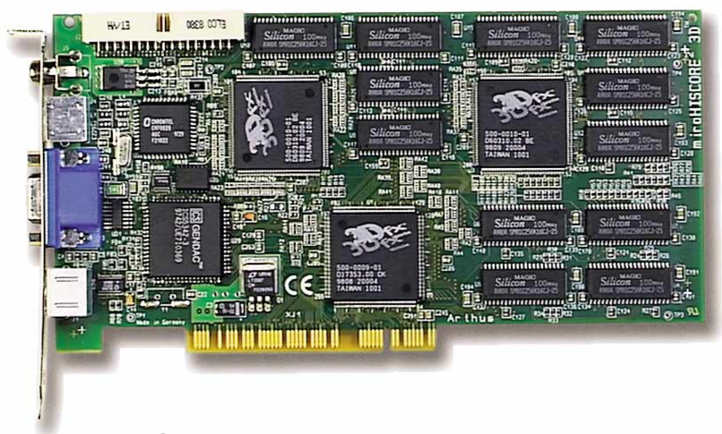
Jede Karte nimmt an der Verlosung teil

Mitmachen und gewinnen

Die Meinung unserer Leser interessiert uns sehr! Unter allen ausgefüllten Mitmachkarten verlosen wir deshalb die folgenden Spitzenpreise im Wert von über 11.000 Mark.

Einsendeschluß ist der 29. Mai 1998.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.



MIRO

Sie vertraut auf den Voodoo-Chipsatz von 3Dfx und gehört damit zu den schnellsten 3D-Karten überhaupt: **5 mal** gibt es die begehrte Hiscore von Miro im Wert von je 350 Mark zu gewinnen. Nochmal eine ganze Ecke besser ist das Nachfolgemodell, die Hiscore2 3D. Die Königin unter den 3D-Beschleunigern protzt mit dem superflotten Voodoo-2-Chip und gewaltigen 12 MByte RAM. Insgesamt **3 mal** gibt es den 3D-Traum für 650 Mark zu gewinnen. Gesamtwert aller Karten: **ca. 3.700 Mark**.





SIERRA

Nicht nur Sammler werden sich über die Collector´s Edition des neuen Echtzeit-Strategie-Hammers StarCraft von Blizzard freuen. Das noble Klappcover existiert in drei Varianten; jeweils mit einem anderen Konterfei der drei im Spiel vorkommenden Rassen. Insgesamt **30 mal** verlosen wir das gute Stück im Wert von 80 Mark. Der Gesamtwert aller Preise beträgt **ca. 2.400 Mark**.

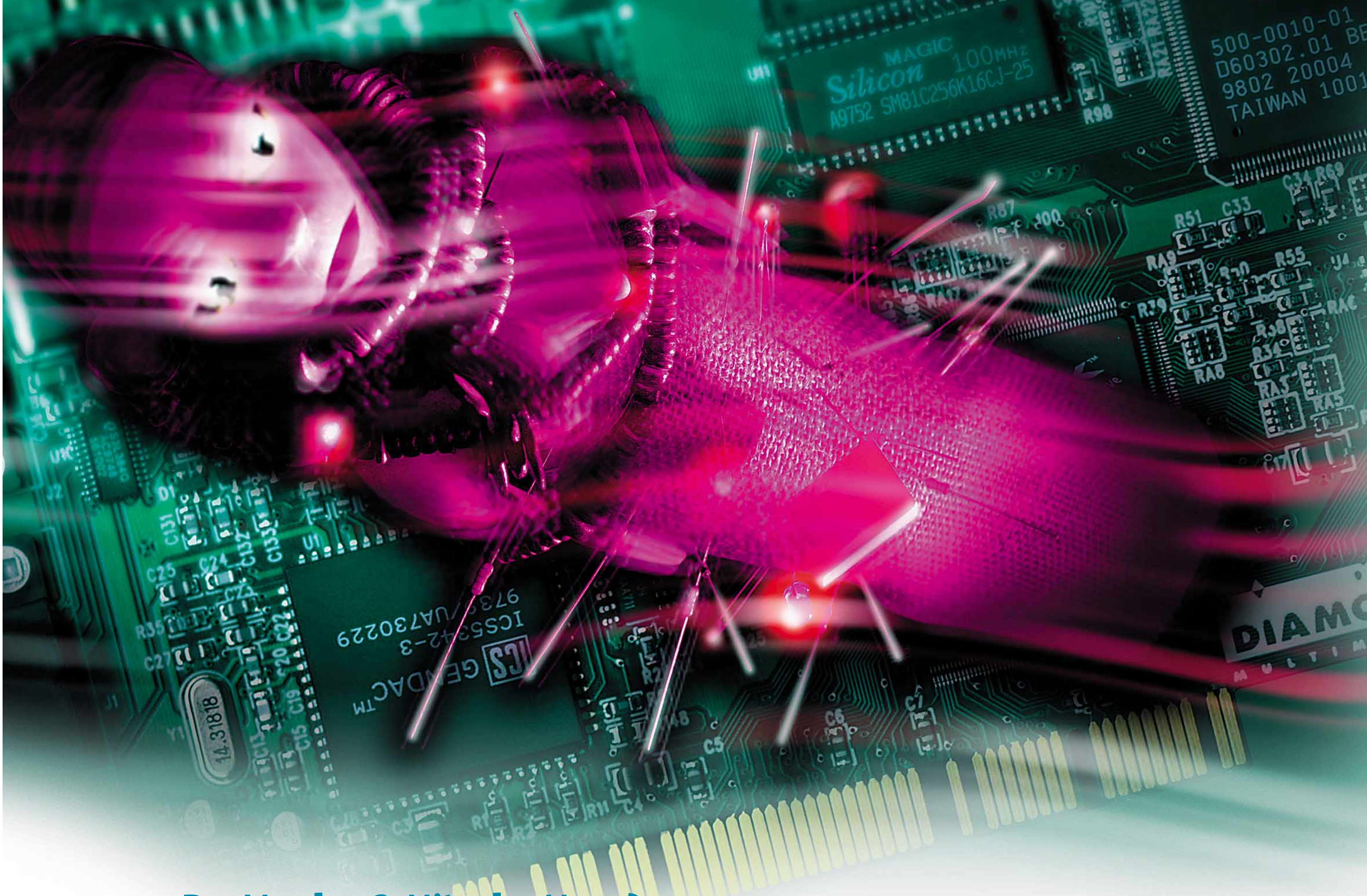
ELSA

Wer schon lange zum Kreis der Internet-Surfer gehören will, sollte bei diesen Preisen aufhorchen: Elsa stiftet sowohl **5 mal** das Highspeed-Modem Microlink 56k als auch **5 Stück** des externen ISDN-Adapters Tango 1000. Beide sind jeweils etwa 300 Mark wert und können sich voller Stolz mit dem Testsieg im letzten GameStar rühmen. Der Gesamtwert aller Elsa-Preise beträgt **ca. 3.000 Mark**.



MICROPROSE

Da hat Langeweile keine Chance: Viel Abwechslung verheißt das topaktuelle Microprose-Spielepaket im Wert von etwa 250 Mark. Seien es die schweren Panzerketten in M1 Tank Platoon 2, die schicken Breitreifen der Flitzer von Ultimate Race Pro oder die rasanten Silberkugeln aus Addiction Pinball – unaufhaltsam sind sie alle drei. **10 mal** gibt es das dynamische Trio zu gewinnen, der Gesamtwert aller Preise beträgt **2.500 Mark**.



Der Voodoo 2: Hit oder Hype?

Voodoo-Kult

Sehnsüchtig wurde er von zigtausend Spieler erwartet: der Voodoo 2 von 3Dfx. Was der Chip wirklich kann, wem er was bringt und welche Voodoo-2-Karte zu empfehlen ist, erfahren Sie in unserem Schwerpunkt.

Keine drei Jahre ist es her, daß ein Hersteller erste Erfahrungen mit einem für 3D-Spiele konzipierten Grafikchip sammelte. Die Karte war von Diamond, hieß Edge 3D und erwies sich mit dem verwendeten nVidia-Chip mangels Leistung und Spieleunterstützung als ziemlich unbrauchbar. Im Sommer 1996 kam dann eine neue Generation 3D-Chips auf den Markt (zum Beispiel der Virge von S3), die sich zwar als praxisgerechter erwies, jedoch ebenfalls unter großen Geschwindigkeitsproblemen litt. Viele schrieben 3D-Karten für Spiele schon wieder ab, bis etwa zur gleichen Zeit eine neue, noch völlig unbekannte kleine Chipschmiede auftauchte. Sie nannte sich 3Dfx Interactive und wurde von ehemaligen Silicon-Graphics-Mitarbeitern gegründet.

Schwerpunkt

Trumpf-As der Spielekarten

3Dfx Interactive entwickelte einen Voodoo getauften 3D-Chipsatz, der kompromißlos auf 3D-Spiele ausgerichtet wurde. Er entlastete den Hauptprozessor gewaltig und sorgte schon auf mittleren Pentium-Systemen für schöne und atemberaubend schnelle Bilder. Auf einen 2D-Teil verzichtete 3Dfx, weshalb das Board nur als Zusatz in den Rechner kam und man weiterhin auf eine 2D-Grafikkarte angewiesen war. Der Rest der Geschichte ist bekannt: Voodoo-Boards wie die Diamond Monster oder

die Orchid Righteous wurden binnen kurzer Zeit zum Welterfolg, die Namen 3Dfx und Voodoo waren bald in aller Munde. Ab Mitte 1997 geisterte der Name Banshee als neues 2D/3D-Wunderwerk durch die Presse, der Chip blieb aber für lange Zeit ein Phantom und ist immer noch nicht ganz serienreif. Statt dessen entwickelte 3Dfx klammheimlich den Voodoo-2-Chipsatz (V2), dessen offizielle Ankündigung im Herbst 1997 für viele überraschend kam.

Karten-Knappheit

Ende März war es dann soweit: Mit der Creative Labs 3D Blaster Voodoo 2 erschien das erste Modell der neuen Generation auf dem deutschen Markt. Die Nachfrage war riesig, konnte aber kaum erfüllt werden. Aufgrund von Lieferengpässen seitens 3Dfx fanden von der 3D Blaster und der ab Anfang April erhältlichen Diamond Monster 2 bislang nur relativ wenige Exemplare den Weg in die Regale der Händler. Wohl frühestens Anfang Juni werden Voodoo-2-Boards in größeren Stückzahlen erhältlich sein.

Zu erwähnen ist auf jeden Fall, daß Voodoo 2 seinen Vorgänger nicht ablöst, sondern die 3Dfx-Produktpalette lediglich erweitert. Die Voodoo-Chipsätze der ersten Generation werden weiterhin produziert, bei den meisten Herstellern bleiben die entsprechenden Produkte zumindest mittelfristig im Programm. Und das deutlich preisreduziert: Eine Diamond Monster oder Guillemot Maxi Gamer dürften im Juni für teilweise deutlich unter 250 Mark zu haben sein.

Der Technikbolide

Der Voodoo 2 ist zwar eine Neuentwicklung, unterscheidet sich aber konzeptionell nur wenig von seinem Vorgänger. Nach wie vor werden damit reine 3D-Zusatzboards ausstaffiert, die bei Nicht-3D-Anwendungen auf eine bereits vorhandene 2D/3D-Grafikkarte vertrauen müssen. Über einen Interface-Port samt Flachbandkabel lassen sich zwei identische V2-Boards zum sogenannten SLI-Modus (Scan Line Interleave) zusammenspannen, bei denen jeweils ein Pixelchip abwechselnd eine Zeile des Bildes berechnet. Dadurch steigt die Performance zwar nicht ins Unermeßliche, doch werden durch die Nutzung beider Bildspeicher höhere Auflösungen von bis zu 1024 mal 768 Bildpunkten bei eingeschaltetem Z-Buffer möglich. Alle getesteten und auch in naher Zukunft zu erwartenden Modelle weisen übrigens mindestens 4 MByte Bild- und 8 MByte Gesamtspeicher auf. Ursprünglich war von einigen Herstellern auch eine Version mit nur 2 MByte Bild- und 6 MByte Gesamtspeicher vorgesehen. Glücklicherweise wandten sich davon im Laufe der Zeit alle wieder ab, da eine V2-Karte mit nur 2 MByte Framebuffer und der damit auf 640 mal 480 Punkte inklusive Z-Buffer beschränkten Auflösung wenig Sinn gemacht hätte.

Läuft Ihr Lieblingsspiel?

In unserem Schwerpunkt wollten wir uns nicht nur auf die reinen Einzeltests konzentrieren. Vielmehr interessierte uns auch, wie es denn mit der versprochenen Abwärtskompatibilität aussieht. Deshalb haben wir für die wichtigsten Spiele ermittelt, ob sie auch mit einer Voodoo-2-Karte laufen oder Probleme bereiten. Sollte ein Patch notwendig sein, finden Sie diesen entweder auf einer unserer Begleit-CDs, oder wir verweisen notfalls auf die Adresse der entsprechenden Homepage. Um das Gesamtergebnis vorwegzunehmen: In der Tat gibt es einige, durchaus sehr prominente Fälle, in denen das Programm nicht auf Anhieb mit den neuen Boards klarkam. Da teilweise kein entsprechender Patch vom Hersteller geplant ist, müssen Sie mit Voodoo 2 auf ein paar ältere Top-Spiele verzichten.

Auf Trab gebracht

Der Voodoo-Chip war und ist nicht zuletzt deshalb so beliebt, weil man aus ihm mit Tuning-Maßnahmen noch einiges an Performance quetschen kann. In einem Technik-Special gehen wir darauf ein, wie es bei Voodoo 2 mit dem Hochfrisieren aussieht, was aus den serienmäßigen Treibern herauszuholen ist und welchen Performanceschub SLI tatsächlich bringt. Zum Abschluß nehmen wir die aktuelle Konkurrenz unter die Lupe und verraten, welche weiteren Highend-Chips Ihnen in Zukunft das 3D-Leben versüßen könnten.

So haben wir getestet

Alle Karten mußten sich den Benchmarkläufen auf zwei verschiedenen Rechnerklassen unterwerfen: einem 200 MMX und einem P-II mit 333 MHz. Dies deshalb, weil der V2 auf schnellen Prozessoren gewaltig an Leistung zulegt. Als Benchmarks wurden fast ausschließlich Spiele benutzt, während für die Beurteilung der Bildqualität zusätzlich noch unser GameStar-Benchmark und Final Reality zum Einsatz kamen. Neben der reinen Geschwindigkeit überprüften wir mit einem 19-Zoll-Monitor bei hohen Auflösungen noch die Qualität des Loopthrough-Kabels. In die Wertung rechneten wir außerdem noch grundsätzliche Dinge wie Treiberqualität und -komfort, Handbuch, mitgelieferte Software sowie Service mit ein. MG



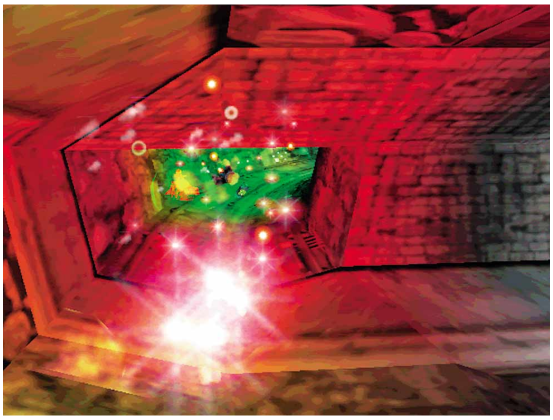
Unreal wird zu den Spielen gehören, die von etlichen Voodoo-2-Features wie Single-Pass Multi-Texturing oder dem größeren Texturspeicher von bis zu 8 MByte profitieren.

Voodoo 2 und die Benchmarks

So haben wir getestet

Lesen Sie, welche Erkenntnisse über Voodoo 2 wir aus dem Mammuteinsatz diverser Benchmarks gewonnen haben.

Nichts interessiert bei einem Voodoo-2-Board mehr als die Frage, wie schnell es denn nun in der Praxis tatsächlich ist. Im Anschluß an die Einzeltests finden Sie detaillierte Tabellen und Meßergebnisse, anhand derer Sie die Karten untereinander und im Vergleich zur Konkurrenz gut einordnen können.



Extra für Benchmarks wurde eine Forsaken-Demo programmiert, die am Ende die durchschnittlich gemessene Framerate angibt.

Schnelle CPU gefragt

Obwohl eine der Aufgaben von 3D-Chips eigentlich die Entlastung der CPU sein sollte, sind sie stärker denn je von deren Taktfrequenz abhängig. Und die Bandbreite wird immer größer: Nach wie vor werden 166-MHz-Einsteigersysteme verkauft, am anderen Ende des Leistungsspektrums sind bereits Pentium-II-Prozessoren mit gewaltigen 400 MHz zu haben. Während eine Voodoo-1-Karte von dieser Mehrleistung nur mäßig profitiert, kommt der Voodoo 2 erst auf P-II-Systemen so richtig in Fahrt. Bei einem Pentium mit 133 MHz liegen beide Voodoos in ihrer Leistung fast gleichauf. Darüber wird die Kluft immer größer, doch selbst hier fällt das Preis-Leistungs-Verhältnis zugunsten der ersten Voodoo-Generation aus. Auf MHz-starken P-II-Systemen hingegen läßt Voodoo 2 sowohl seinen Vorgänger als auch den Rest der Konkurrenz stehen. Aus diesen Gründen wurden alle Probanden auf zwei deutlich verschieden schnellen Pentium-Systemen durchgecheckt.

SLI-Benchmarks

Spiel	Auflösung	Single 3D 2*	SLI 3D 2**
Quake 2	640 x 480	65,3 fps	72,9 fps
	800 x 600	47,0 fps	70,3 fps
	1024 x 768	-	56,0 fps
Turok	Glide	127,4 fps	127,4 fps
	D3D 640 x 480	67,2 fps	67,2 fps
	D3D 800 x 600	67,4 fps	67,4 fps
Forsaken	D3D 640 x 480	140,3 fps	173,8 fps
	D3D 800 x 600	94.6 fps	157,2 fps
	D3D 1024 x 768	-	114,7 fps

* Single Diamond Monster 3D 2 ** Zwei per SLI gekoppelte Diamond Monster 3D 2

Die Testrechner

Als »schwächeres« Testsystem kam ein Pentium 200 MMX zum Einsatz, der auf einer Asus-Hauptplatine vom Typ P55T2P4 steckte. Außerdem setzte sich der Rechner aus 64 MByte EDO-RAM, einer SCSI-Festplatte von IBM mit 4,3 GByte und einem Adaptec UW-2940 SCSI-Adapter zusammen. Das Highend-System bestand aus einem Pentium II mit 333 MHz und einem Asus-Mainboard vom Typ P2L97, das mit 96 MByte SDRAM bestückt war; die 6 GByte große Festplatte kam von IBM. Als Basisgrafikkarte wurde bei beiden Konfigurationen eine Matrox Mystique 220 mit 8 MByte RAM verwendet, die Loopthrough-Qualität des Bildes ermittelten wir auf einem 19-Zoll-Monitor Nokia 446Xpro.

Unsere Benchmarks

Als Benchmarks verwendeten wir hauptsächlich hochmoderne 3D-Actionspiele. Mit von der Partie waren Turok, Incoming, Forsaken und Quake 2. Dadurch wurden alle drei Voodoo-APIs (Glide, OpenGL, D3D) gleichmäßig abgedeckt. Jeder Benchmark wurde dabei fünfmal durchlaufen, der höchste und der niedrigste Wert jeweils gestrichen und aus dem Rest der Durchschnitt gebildet. Ab Werten von 20 Bildern pro Sekunde dürfen Sie von einem flüssigen Spielablauf ausgehen. Bei mehr als 40 Bildern/s ist selbst in komplexen Szenerien kein Ruckeln zu befürchten. Außerdem wurden zur Ermittlung der Bildqualität noch unser eigener GameStar-Bench sowie Final Reality herangezogen.

Enorme Unterschiede

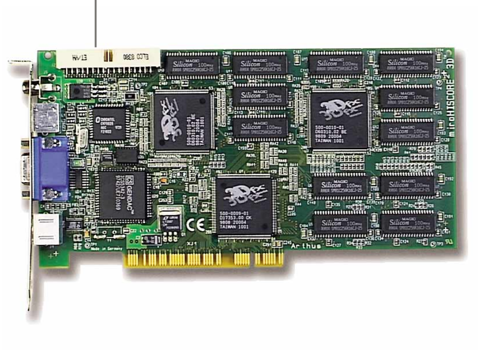
Je nach Benchmark verdoppeln sich die Werte auf dem großen Testsystem gegenüber dem 200 MMX nahezu. Welche Leistungsreserven des Voodoo 2 auf kleineren Systemen ungenutzt bleiben, zeigen die Messungen mit dem 200er MMX: Bei fast jedem Benchmark war bis zur Maximalauflösung einer Voodoo-2-Karte von 800 mal 600 Bildpunkten praktisch kein Rückgang bei den erzielten Frameraten festzustellen. Die überforderte CPU erwies sich hier als der bremsende Faktor. Weniger aufregend war dagegen die nochmalige Steigerung im SLI-Modus. Zwei Voodoo 2 auf einmal lohnen sich nur wegen der höheren 1024er Auflösung. Doch bei den meisten aktuellen Spielen ist der visuelle Unterschied zu 800 mal 600 Pixeln allenfalls als gering einzustufen. MG

Voodoo 2 zu Voodoo 1

Rechner	V2-Tempozuwachs
Pentium 90	2%
Pentium 166	26%
Pentium 233 MMX	39%
Pentium II 233	53%
Pentium II 333	113%

GameStar Testsieger

Miro Hiscore2 3D



Dank der mit 12 MByte Speicher bestückten Hiscore2 sollte der Weg für Miro im 3Dfx-Markt weiter nach oben gehen. In punkto Geschwindigkeit konnte sie sich zwar nicht absetzen, doch diverse Ausstattungsfeatures machen die Karte einzigartig. So besitzt die Miro einen detailliert konfigurierbaren TV-Ausgang, mit dem sich 3Dfx-Spiele auch auf einem großformatigen Fernseher bewundern lassen. Die Qualität ist dabei absolut begeisternd: Die für TV-Verhältnisse gestochen scharfen Bilder lassen jedes N64 blaß aussehen. Sofern die ergänzende 2D/3D-Karte Bildschirmmodi von 50 oder 60 Hz beherrscht, läßt sich auch der Desktop auf dem Fernseher ausgeben. Hier war das Ergebnis allerdings unbefriedigend; zu mehr als Spiele starten und beenden sollte man diese Möglichkeit nicht nutzen.

Kontrollpanel de Luxe

Einen hervorragenden Eindruck macht das Treiber-Kontrollpanel. Ein Schieberegler erlaubt das einfache Einstellen der Taktfrequenz von 50 bis hin zu 100 MHz, um noch ein bißchen mehr Performance aus der Karte zu kitzeln. Dabei ist Vorsicht geboten: Ab 98 MHz häuften sich bei uns die Grafikfehler und Abstürze, dauerhaftes Übertakten kann die Karte sogar beschädigen. Sehr gut gefiel uns auch die Möglichkeit, jedem 3Dfx-Titel per Menü individuelle Einstellungen zuzuteilen. Per .bmp-Screenshot können Sie einige davon sogar direkt an einer passenden Spielegrafik ausprobieren. Größtes Manko der Hiscore2 ist die mangelhafte 2D-Bildqualität ab Auflösungen von 1152 mal 864 Punkten. Bei den für die meisten User interessanten 1024 mal 768 Pixeln ist die Darstellung aber zumindest noch so scharf, daß dem verdienten Testsieg der ohne Spielbundle knapp 650 Mark teuren Hiscore2 nichts mehr im Wege stand.

Hiscore2 3D

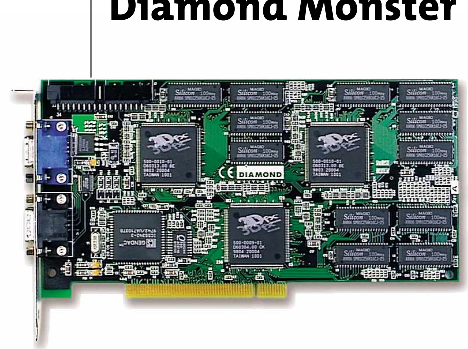
Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Miro
Preis: ca. 650 Mark
Hotline: (01805) 22 54 50
Homepage: http://www.miro.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • 12 MByte Speicher • TV-Ausgang • Kontrollpanel	• schlechte 2D-Bildqualität bei hohen Auflösungen

Fazit: Für den Hardcore-Spieler die kompromißlo-seste und insgesamt beste Voodoo-2-Alternative.

GameStar Gesamtnote: 1,3

Diamond Monster 3D 2 X100



Den Klassiker schlechthin unter den 3Dfx-Boards hatten wir als 8-MByte-Modell im Test, ab Anfang Mai sollte aber auch die X200-Version mit 12 MByte Speicher zu kaufen sein. Beim derzeitigen Spieleangebot sind »nur« 8 MByte aber absolut kein Nachteil. Einzig beim Q2-Benchmark war ein leichter Rückstand gegenüber 12-MByte-Boards zu verzeichnen, da id Softwares 3D-Engine deren größeren Texturspeicher für vermindertes Texture Swapping ausnutzt. Daß die Monster 2 für Geschwindigkeitsfanatiker dennoch eine gute Wahl ist, liegt am einfach zu handhabenden Kontrollpanel: Hier läßt sich der interne Prozessortakt bequem per Schieberegler auf bis zu 95 MHz hochsetzen. Damit legt die Karte nochmal bis zu fünf Prozent Performance zu. Obwohl sie mit 95 Mhz am Rande ihrer Leistungsfähigkeit betrieben wird, läuft sie sehr stabil, nur sehr selten waren Abstürze zu verzeichnen. Geht doch mal etwas schief, hat der Monster-Kunde stolze 5 Jahre Garantie auf sein Board.

Perfektes Bild

Besonders zu empfehlen ist die neue Monster denjenigen, die ihre normalen Anwendungen über einen Riesenmonitor bei hohen Auflösungen betreiben. Denn das vertrauenerweckend dicke Loopthrough-Kabel geriet schlichtweg perfekt. Sogar bei 1600 mal 1280 Punkten sind auch kleine Schriftzeichen noch gut lesbar. Je nach Geschmack bekommen Sie die Monster 2 pur für 460 Mark oder mit einem recht attraktiven Spielebundle zum akzeptablen Aufpreis von 60 Mark. Dieses umfaßt Vollversionen von Heavy Gear, Need for Speed 2 SE und Interstate 76 sowie eine Lightversion von Tomb Raider 2. Diamond ist mit der Monster 2 wieder ein echtes Knüllerboard gelungen, das den Testsieg in der 8 MByte-Klasse einfährt.

Monster 3D 2 X100

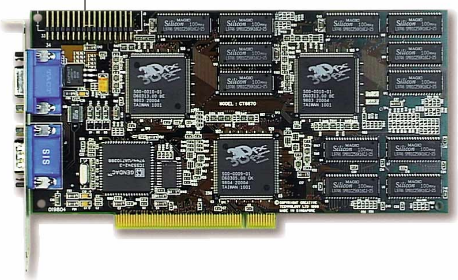
Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Diamond
Preis: ca. 460/520 Mark (ohne/mit Spielen)
Hotline: (08151) 26 63 30
Homepage: http://www.diamondmm.de

Pro	Kontra
• sehr schnell • 2D-Bildqualität • 5 Jahre Garantie	• kein Handbuch • nur 8 MByte Speicher

Fazit: Eine Voodoo-2-Karte, bei der bis auf ein gedrucktes Handbuch keine Wünsche offen bleiben.

GameStar Gesamtnote: 1,4

Creative 3D Blaster Voodoo 2 (12 MByte)



Nicht umsonst ist der Name der 3D Blaster so lang – für viel Geld kaufte Creative Labs die Erlaubnis von 3Dfx, als einziger Hersteller die Bezeichnung »Voodoo 2« benutzen zu dürfen. Die 3D Blaster war weltweit das erste Board mit dem neuen Chip, das man überhaupt kaufen konnte. Kein Wunder, daß (wie bei der 3D Max 2 von Typhoon) Hardware und Treiber bis ins letzte Detail den 3Dfx-eigenen Referenzen entsprechen. Anscheinend war nicht mal mehr Zeit, ein Creativ-Labs-Logo im Kontrollpanel unterzubringen. Die Ausstattung ist ansonsten gut: So liefert Creative das SLI-Kabel zum Verbinden zweier identischer Voodoo-2-Boards gleich mit. Auch das aktuelle und qualitativ gute Softwarepaket mit Vollversionen von G-Police, Actua Soccer 2, Ultimate Race Pro sowie einer OEM-Version von Incoming (enthält etwa 50 Prozent vom Vollprodukt) ist für viele sicherlich ein Kaufanreiz.

Preisbrecher

Wer noch eines der ersten Blaster-Exemplare ohne Spiele-Bundle erwischt hat, kann über die Support-Hotline das Paket kostenlos nachbestellen. Auch sonst gibt sich Creative großzügig: Knapp 600 Mark Einstandspreis in Verbindung mit der hochwertigen Software ergeben momentan das preislich reizvollste Angebot in der 12-MByte-Klasse. Abstriche müssen dafür lediglich bei der Bildschärfe in 2D-Anwendungen gemacht werden, die bei Auflösungen bis 1024 mal 768 Punkten leicht und bei höheren Auflösungen deutlich abnimmt. Insgesamt erhalten Sie mit der Voodoo-Blaster in der 12-MByte-Version einen 3D-Boliden, der sich innerhalb des exzellenten Testfeldes auffällig unauffällig verhielt. Trotz fehlender herausragender Qualitäten ist das Board angesichts des guten Preis-Leistungs-Verhältnis ein interessantes Angebot für alle Spiele-Fans.

3D Blaster V2 (12MB)

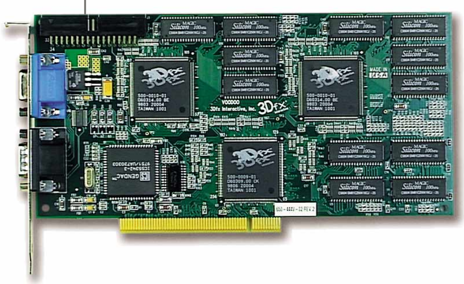
Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 600 Mark
Hotline: (089) 957 90 81
Homepage: http://www.soundblaster.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • 12 MByte Speicher • attraktives Spielebundle	• 2D-Bildqualität • mäßiges Kontrollpanel

Fazit: Schade um das schwache Loopthrough-Kabel. Ansonsten ist an der 3D Blaster nichts auszusetzen.

GameStar Gesamtnote: 1,4

Anubis Typhoon 3D Max 2



Eine kleine Überraschung war es schon, daß neben den arrivierten Herstellern auch die für günstiges Multimedia-Zubehör bekannte Firma Anubis ein Voodoo-2-Board ins Rennen schicken konnte. Deshalb scheint es wenig verwunderlich, daß sowohl Karte als auch Treiber dem Referenzdesign von 3Dfx entsprechen – auf unserem Testsample war sogar noch der original 3Dfx-Aufdruck auf der Platine zu sehen. Auf der Treiber-CD befinden sich zusätzlich noch etliche Patches und diverse spielbare Demos, auf Vollversionen muß der Käufer dagegen verzichten. Das 8-MByte-Board zeigte in den Benchmarks keinerlei Auffälligkeiten, war also sowohl mit den anderen 8-MByte-Modellen als auch (bis auf Q2) mit der 12-MByte-Konkurrenz gleichauf.

Tuning-Center

Zum Lieferumfang gehört das Programm TweakIt, mit dessen Hilfe Sie 3Dfx-Boards bis zum letzten ausreizen können. Allerdings ist es in Englisch gehalten und eigentlich nur für Profis durchschaubar, der Erfolg hält sich bei V2-Karten zudem in Grenzen. Hier hätte Typhoon besser entsprechende Funktionen ins Kontrollpanel integriert. Wesentlich besser gefiel uns das hervorragende, mit dem der Diamond Monster identische Loopthrough-Kabel. Selbst bei einer Auflösung von 1600 mal 1200 Punkten war keine Verschlechterung der 2D-Bildqualität zu bemerken. Geschickt gewählt ist die Garantiezeit von 18 Monaten: 3Dfx-Karten gehen erfahrungsgemäß selten kaputt und dann meist erst nach anderthalb Jahren. Mit knapp 500 Mark ist die 3D Max 2 angesichts der etwas mageren Ausstattung kein Schnäppchen, bietet aber viel Leistung und Ergonomie. Für 100 Mark mehr gibt es übrigens demnächst auch bei Anubis den 12-MByte-Speicherriesen.

Typhoon 3D Max 2

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Anubis
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (06897) 90 88 15
Homepage: http://www.typhoon.co.uk

Pro	Kontra
• sehr schnell • 2D-Bildqualität	• nur 8 MByte Speicher • mäßiges Kontrollpanel

Fazit: Die Typhoon 3D Max 2 ist für Spieler eine Traumkarte, ohne innerhalb des Testfeldes herauszustechen.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Creative 3D Blaster Voodoo 2 (8 MByte)



Nachdem ihre ersten Versuche im 3D-Kartenmarkt von wenig Erfolg gekrönt waren, überläßt Creative bei den Voodoo-2-Boards nichts dem Zufall. Als erster Hersteller kann man sowohl mit einer 12- als auch 8-MByte-Variante aufwarten. Das kleine Modell entspricht wie der große Bruder dem Originaldesign von 3Dfx und ist damit vom Hardware-Layout her zu den Kollegen von Diamond und Anubis identisch. Nach der – wie bei allen Voodoo-2-Testmustern – sehr einfachen Installation legte die Karte in den Benchmarks gewaltig los. Die gemessenen Werte unterstreichen allerdings die große Ähnlichkeit der V2-Karten untereinander: Teilweise sind die gemessenen Werte bis aufs Zehntel Frame identisch. Unterschiede in den Ergebnissen gehen zumeist auf das Konto des Benchmarks.

Pralles Spielbundle

Wie die 12-MByte-Blaster ist die kleinere Variante ein höchst interessantes Angebot für diejenigen, die auf mitgelieferte Spiele Wert legen. Zumal für die verlangten 500 Mark auch die sonstige Ausstattung okay ist. So gehört neben dem SLI-Kabel auch ein brauchbares deutsches Handbuch zum Lieferumfang. Alles in allem veranschaulicht das Creative-Doppelpack schön das Dilemma bei der Wahl zwischen 8-MByte- und 12-MByte-Modell: Für immerhin 100 Mark weniger bietet die kleinere Variante quasi die gleiche Leistung. Einzig Q2 und Hexen 2 deuten mit einer leichten Framerate-Steigerung beim 12-MByte-Board dezent an, wo der Vorteil des größeren Texturspeichers liegt. Wie stark die 8-MByte-Varianten bei zukünftigen Spiele-Hits ins Hintertreffen geraten, bleibt abzuwarten. Eine erste, relativ kurze Liste von 3Dfx ist zwar ein wenig enttäuschend, doch erst zur Spielemesse E3 Ende Mai werden die meisten Hersteller ihren Grad der Unterstützung von 12-MByte-Boards wirklich preisgeben.

3D Blaster V2 (8MB)

Typ: 3D-Zusatzkarte
Hersteller: Creative Labs
Preis: ca. 500 Mark
Hotline: (089) 957 90 81
Homepage: http://www.soundblaster.com

Pro	Kontra
• sehr schnell • attraktives Spielebundle	• 2D-Bildqualität • mäßiges Kontrollpanel • nur 8 MByte Speicher

Fazit: Für 100 Mark weniger eine interessante Alternative zur ansonsten identischen 12-MByte-Version.

GameStar Gesamtnote: 1,5

Test-Fazit Voodoo 2

Die Vorschußlorbeeren waren berechtigt: Voodoo 2 setzt tatsächlich neue Maßstäbe bei den 3D-Beschleunigern. Allerdings hat die hohe Leistung auch einen hohen Preis.

Selten war ein 3D-Karten-Testfeld so erlesen. Und obwohl sich die fünf Probanden im Hauptkriterium Geschwindigkeit auf höchstem Niveau absolut gleichen, kann man doch individuelle Empfehlungen vergeben: Beide Creative-Modelle bieten ein gutes Preis-Leistungs-Verhältnis inklusive attraktiver Spielebeigaben. Die Typhoon 3D Max 2 von Anubis ist für diejenigen erste Wahl, die im 3D-Fieber auf hervorragende 2D-Bildqualität nicht verzichten wollen. Die Vorzüge beider Konkurrenten vereint Diamond in seiner Monster 2 – sie ist die beste Karte in der 8-MByte-Klasse. Einen GameStar-Award für den Testsieg verleihen wir der Miro Hiscore 2: Eine bis auf das in hohen Auflösungen mäßige 2D-Bild fast perfekte Voodoo-2-Karte, in der viel Detailarbeit steckt.

Chip-Muskelprotz

Insgesamt begeistert der Voodoo 2 aber nicht uneingeschränkt: Während andere Hersteller hochintegrierte Chips mit sehr guten Leistungen auf immer kleineren Platinen unterbringen, erreicht der V2 seine Werte mit schierer Masse an Prozessoren und Speicherchips – echte Ingenieurskunst sieht ein bißchen anders aus. Außerdem sind die Karten trotz des Gebotenen zu teuer. Besonders PC-Besitzer ohne Pentium II im Gehäuse sollten sich genau überlegen, ob ihnen die Mehrleistung gegenüber dem Voodoo 1 den doppelten Preis wert ist. Glückliche mit einem P-II und dem entsprechenden Kleingeld können dagegen beruhigt zu einem V2-Board greifen – momentan gibt es in punkto Bildqualität und Speed auf dem 3D-Sektor nichts Vergleichbares.

In guter Gesellschaft

Doch die Konkurrenz schläft nicht: Neue Modelle von Matrox (G200) über Riva (TNT) bis hin zu NEC (PowerVR 2) werden in den nächsten zwölf Monaten vehement ins Rennen um den 3D-Thron eingreifen. Zumindest solange sind Voodoo-2-Boards die uneingeschränkten Könige unter den 3D-Beschleunigern – wer einmal eines in Aktion gesehen hat, kann sich nur schwer losreißen. MG

Die Testergebnisse auf den Punkt gebracht

Daten und Fakten

Daten, Preise und Ausstattung aller Karten im Überblick. Außerdem vergleichen wir den Voodoo 2 mit seinen wichtigsten Chip-Konkurrenten und liefern Ihnen eine ganze Latte aussagekräftiger Benchmark-Werte.

GameStar Testsieger

Voodoo-2-Karten

Modell	Hiscore2 3D	Monster 3D 2	3D Blaster V2 (12 MByte)	Typhoon 3D Max 2	3D Blaster V2 (8 MByte)
Hersteller:	Miro	Diamond	Creative Labs	Anubis	Creative Labs
Preis:	ca. 650 Mark	ca. 460/520 Mark	ca. 600 Mark	ca. 500 Mark	ca. 500 Mark
Info-Nummer:	(01805) 22 54 50	(08151) 26 60	(01805) 32 34 88	(06897) 90 88 25	(01805) 32 34 88
Hotline:	(01805) 22 35 26	(08151) 26 60	(089) 957 90 81	(06897) 90 88 15	(089) 957 90 81
Garantie:	2 Jahre	5 Jahre	3 Jahre	18 Monate	3 Jahre
Handbuch:	keines [1]	Online-Hilfe (deutsch, gut)	Deutsch, befriedigend	keines [1]	Deutsch, befriedigend
Spiele-Bundle:	nur Demos/Patches	keines (460 Mark) Heavy Gear, Interstate 76, Need for Speed 2 SE, Tomb Raider 2 (OEM) (520 Mark)	Actua Soccer 2, G-Police, Incoming (OEM), Ultimate Race Pro	nur Demos/Patches	Actua Soccer 2, G-Police, Incoming (OEM), Ultimate Race Pro
sonst. Ausstattung:	SLI-Kabel	–	SLI-Kabel	Tuning-Tool (TweakIt)	SLI-Kabel
GameStar-Bench: Pentium II 333					
Direct 3D (640x480):	54,6	54,8	54,6	55,1	54,8
Direct 3D(800x600):	50,4	50,8	51,0	50,9	50,5
GameStar-Bench: Pentium 200 MMX					
Direct 3D (640x480):	25,3	25,7	25,6	25,4	25,8
Direct 3D (800x600):	24,7	25,0	25,1	24,5	24,5
Gesamtnote:	1,3	1,4	1,4	1,5	1,5

[1] da Vorserienmodell

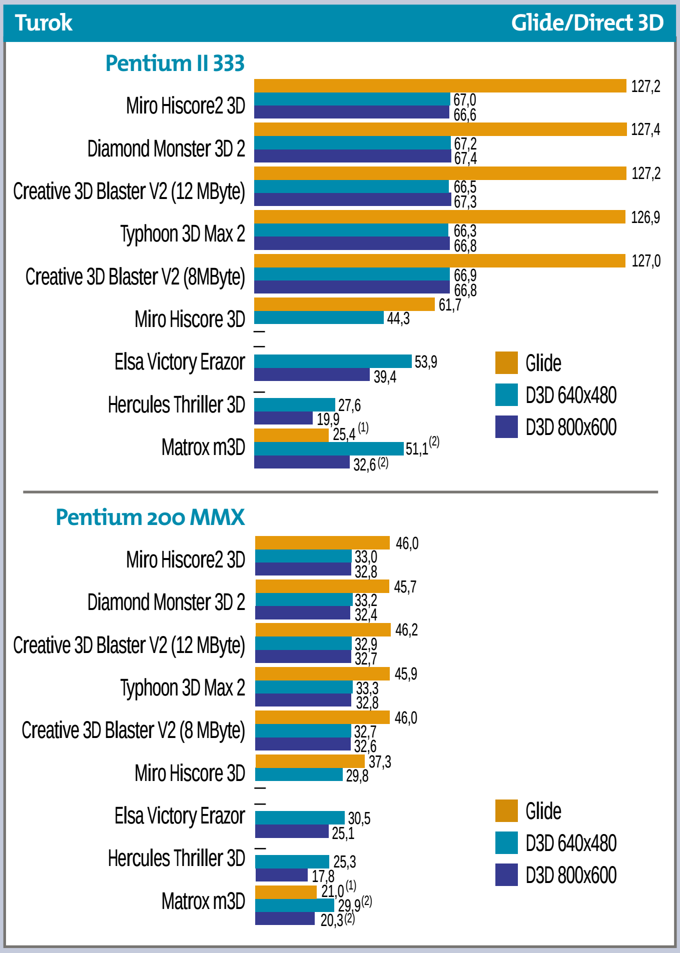
3D-Chips im Vergleich

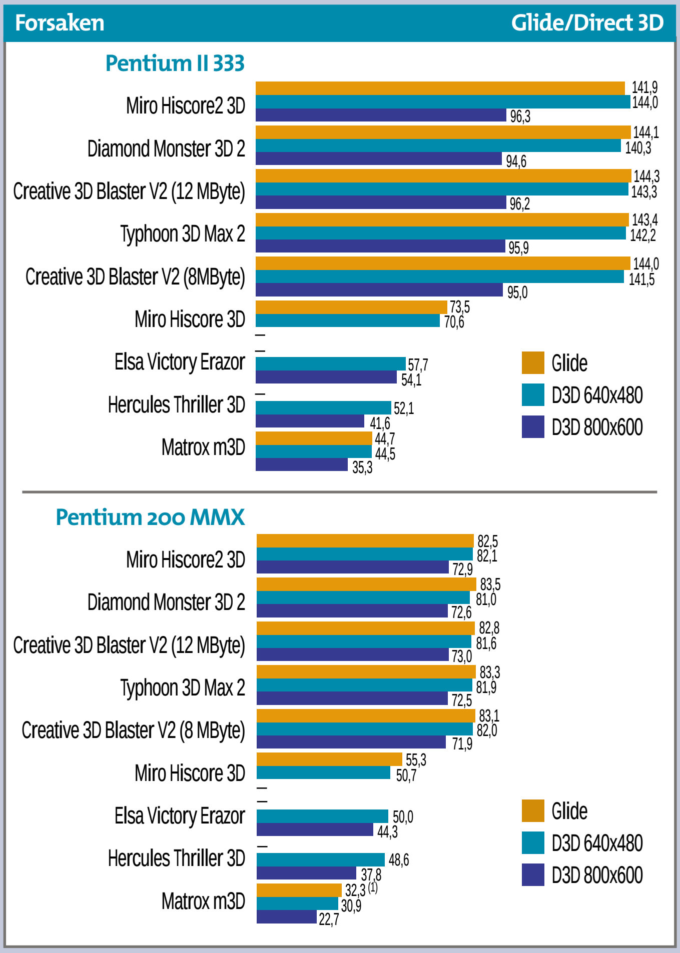
Chipsatz:	Voodoo 2	PowerVR	Vérité 2200	Riva 128	Voodoo Graphics
Hersteller:	3Dfx	NEC/Videologic	Rendition	nVidia	3Dfx
empfehlenswertes Modell:	Miro Hiscore2 3D	Matrox m3D	Hercules Thriller 3D	Elsa Victory Erazor	Miro Hiscore 3D
Preis 3D-Karte:	ab ca. 500 Mark	ab ca. 170 Mark	ab ca. 250 Mark (4 MByte)	ab ca. 300 Mark	ab ca. 270 Mark
Bildspeicher:	4MByte	keiner [1]	4 oder 8 MByte	4 MByte	2 MByte
Texturspeicher on Board:	4 oder 8 MByte	4 MByte	bis 8 MByte [2]	bis 4 MByte [2]	2 oder 4 MByte
RAMDAC:	135 MHz, extern	entfällt	205 MHz, intern	230 MHz, intern	135 MHz, extern
3D-Schnittstellen:	Direct3D, Glide, OpenGL	Direct3D, PowerSGL, OpenGL	Direct3D, RRedline, Speedy, OpenGL	Direct3D, OpenGL	Direct3D, Glide, OpenGL
Maximale 3D-Auflösung (16 Bit)					
mit Z-Buffer:	800x600	1024x768	1024x768 (8 MByte)	960x720	640x480
ohne Z-Buffer:	1024x768	–	1024x768	1024x768	800x600
GameStar-Bench: Pentium II 333					
Direct 3D (640x480):	54,6	23,4	28,3	38,4	28,6
Direct 3D (800x600):	50,4	19,8	21,6	31,8	–
GameStar-Bench: Pentium 200 MMX					
Direct 3D (640x480):	25,3	15,2	19,0	21,0	20,8
Direct 3D (800x600):	24,7	13,1	15,6	19,8	–
Final Reality 3D-Bildqualität:	100%	59%	100%	81%	92%

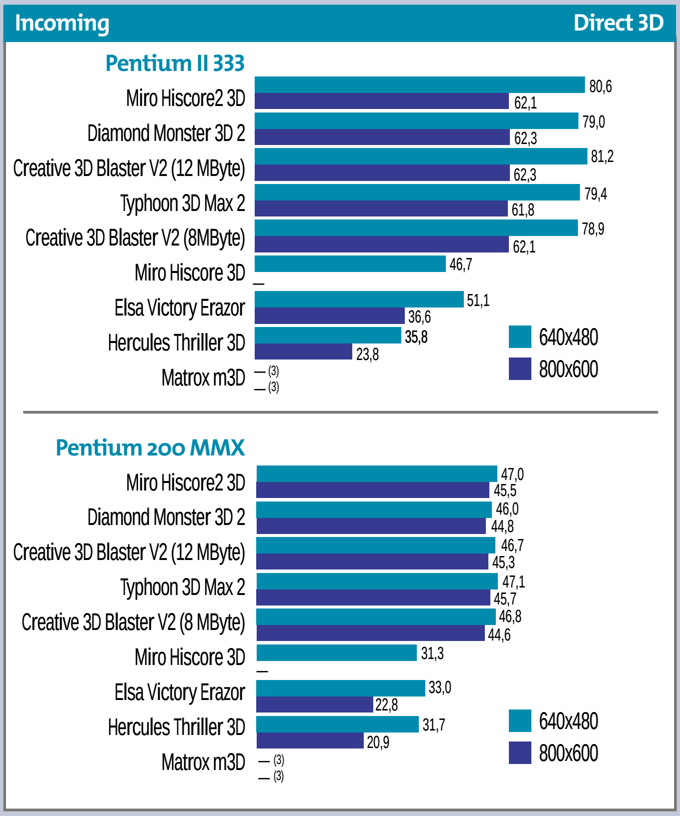
[1] benutzt Bildspeicher der 2D-Karte [2] gemeinsamer Bild/Texturspeicher

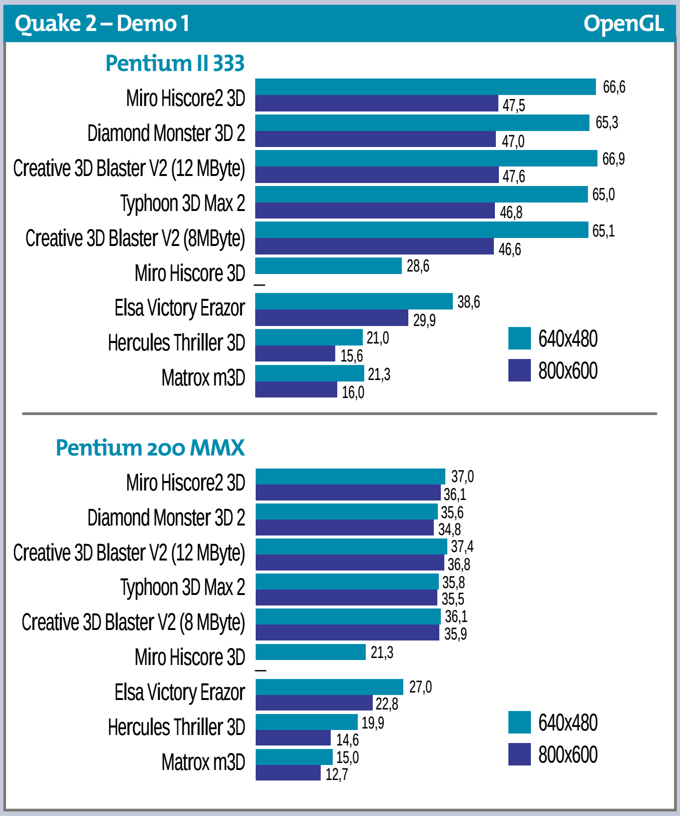
Benchmark-Ergebnisse

Alle Angaben in fps (Bilder pro Sekunde).









Alle Benchmarks wurden von den Voodoo-2-Karten mit folgenden Einstellungen in Angriff genommen: 90 MHz Taktfrequenz, 75 Hz Bildwiederholrate, Vsync = off, force advanced/trilinear Filtering = on.

(1) PowerSGL (2) schwere Grafikfehler (3) schwere Grafikfehler, Framecounter unlesbar

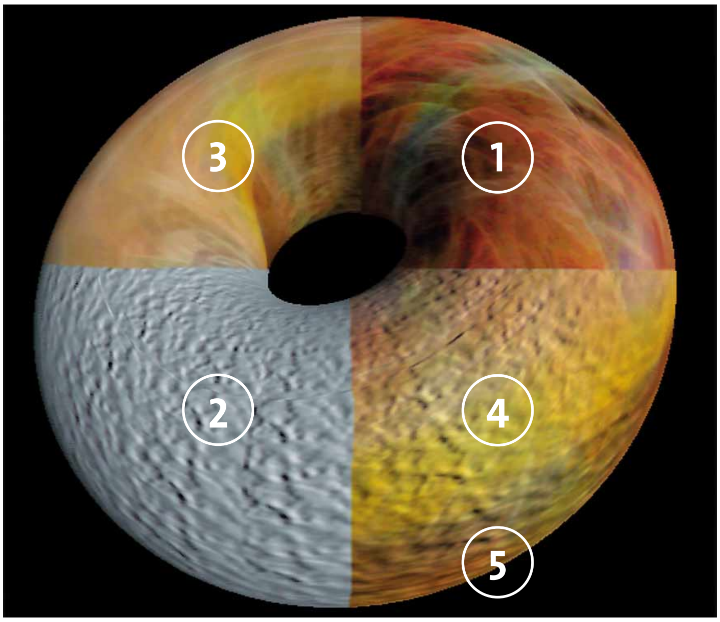
MG

Neue Features, mehr Performance

Voodoo-Technik

Von trilinearer Filterung bis hin zum Übertakten: Wir erläutern Ihnen alle Technikschmankerl des Voodoo 2, und wie sie am besten genutzt werden.

Das Grundprinzip des Voodoo 2 ist zu dem des Vorgängers fast identisch: Auf einer reinen 3D-Addon-Platine teilen sich Pixelprozessor (für das Rendering der Polygone zuständig) und Texelprozessor (rendert die Texturen) die Arbeit. Dem Voodoo 2 spendierte 3Dfx einen weiteren Texelprozessor, wodurch zwei Texturen in einem Arbeitsgang bearbeitet werden können. Außerdem wurde die interne Taktfrequenz der V2-Chips von 50 MHz auf 90 MHz fast verdoppelt.



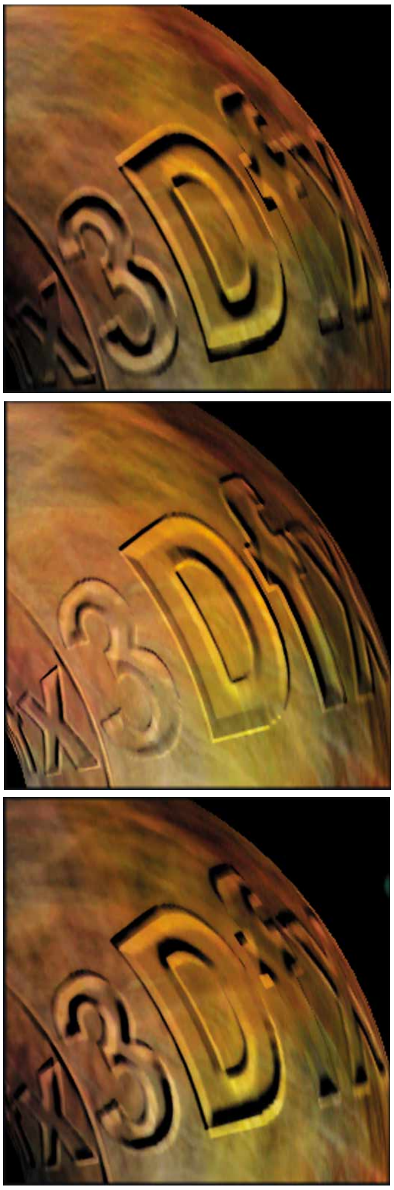
Das Donut-Demo von 3Dfx zeigt anschaulich das Prinzip des Bump Mappings: Eine normale Textur (1) wird mit einer sehr plastisch wirkenden Bump Map (2) kombiniert, der optische Eindruck eventuell noch mit einer Environment Map perfektioniert (3). Das Gesamtergebnis sieht äußerst real aus (4), ist aber – wie man am absolut glatten Donut-Rand (5) merkt – nur eine fast perfekte Illusion.

Trilineares MIP-Mapping

Eines der neuen Voodoo-2-Features ist das sogenannte trilineare MIP-Mapping. MIP-Maps sind verschieden große und detaillierte Varianten ein und derselben Textur, die das Grafikboard im Texturspeicher ablegt. Je nach Entfernung zum Objekt kommt immer die gerade am besten passende Bitmap zum Einsatz. Das MIP-Mapping hat (abhängig von der Anzahl der Maps) den Nachteil, daß der ruckartige Übergang von einer Textur zur nächsten deutlich ins Auge springt. Trilineares MIP-Mapping verhindert das wirkungsvoll, indem es Farbwert und Detailstufe der gerade dargestellten Textur ständig mit denen der nächsten Map vergleicht. Deren Farbwert und Detaillevel wird nun bei der Darstellung der aktuellen Textur bereits mit berücksichtigt. Und zwar um so stärker, je kürzer der Übergang zur neuen MIP-Map bevorsteht. Löst diese dann tatsächlich die noch aktuelle Textur im Bild ab, ist der Wechsel für den Betrachter nicht mehr zu erkennen. Beherrscht ein Spiel sowohl MIP-Mapping als auch die bilineare Filterung, können Sie es per Kontrollpanel dazu zwingen, trilineare Filterung anzuwenden. Die Bildqualität steigt dadurch, während die Framerate spürbar nach unten geht.

Bump Mapping

Schon seit längerem faszinieren 3D-Spiele mit detaillierten, durch angedeutete Schatten sehr plastisch wirkenden Texturen. Mit einer Einschränkung: Strich zum Beispiel der Leuchtkegel einer abgeschossenen Rakete an einer Wandtextur vorbei, wurde diese zwar insgesamt heller, die Hell-Dunkel-Verteilung sowie der Schattenwurf innerhalb der Textur selbst änderten sich jedoch nicht. Genau das ermöglicht nun die Technik des Bump Mappings (Bump = Beule). Bump Maps simulieren mittels detaillierter Texturen die dreidimensionale Beschaffenheit von Oberflächen, zum Beispiel der Schale einer Orange. Dazu weisen sie jedem Pixel einen ima-



Hier ist schön zu erkennen, wie die Bump Map anhand der Position der Lichtquelle einen dynamischen Schattenwurf berechnet.

ginären Höhenwert zu, woraus die Glide-Software dynamisch in Abhängigkeit von der Lichtquelle die Helligkeitsverhältnisse und den Schattenwurf der Oberfläche berechnet. Voodoo-2-Karten nutzen zum Bump Mapping ihre Multi-Texturing-Fähigkeit. Während der erste Pixelprozessor die normale Textur rendert, ist der zweite mit der Erstellung der Bump Map beschäftigt. Leider gibt es derzeit kein einziges Spiel, das schon Bump Mapping unterstützt.

Multi-Texturing

Um 3D-Szenerien möglichst realitätsnah darzustellen, verwenden inzwischen viele Spiele mehrere Texturen pro Polygon. Zu einer Basistextur kommen beispielsweise oft noch Lichteffekte, erzeugt durch sogenannte Lighting Maps, hinzu. 3D-Karten bisheriger Generationen mußten dazu noch einen weiteren Durchgang (»Pass«) rendern, der aufgrund des zusätzlichen Aufwandes auf die Framerate drückte. Die Voodoo-2-Technik kann dank zweier Texelchips Basistextur und Lighting Map in einem Durchgang berechnen.

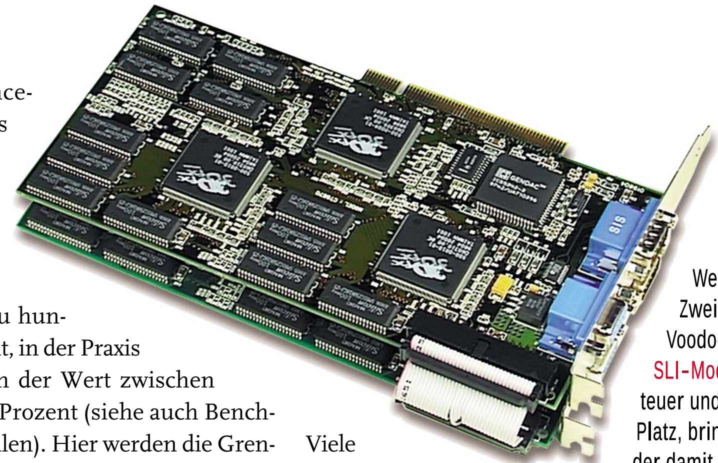
Antialiasing

In die Voodoo-2-Hardware implementiert ist auch Antialiasing, das die Bildung von häßlichen Treppenstufen bei schrägen Kanten verhindert. Leider scheint die Funktion zumindest in den Direct3D-Treibern des Voodoo 2 noch nicht vorhanden zu sein, wie eine entsprechende Fehlermeldung des 3DWinbench 98 zeigt. Auch im GameStar-Benchmark ist in der Bilddarstellung kein Unterschied zwischen ein- und ausgeschaltetem Antialiasing zu erkennen.

SLI: doppelt gemoppelt

Eines der originellsten Features des Voodoo 2 ist die Verbindung zweier V2-Boards zum SLI-Modus (Scan Line Interleave). Allerdings zeigte unser Test: Es müssen zwei identische V2-Modelle eines Herstellers mit genau gleicher Speicherbestückung sein. Durch SLI sind Auflösungen bis zu 1024 mal 768 Punkte inklusive Z-Buffer möglich. Da jeder der beiden Pixelchips nur noch die Hälfte aller Bildzeilen berechnet, steigert sich die Leistung auch bei Auflösungen, für die eine einzelne Karte ausreicht. Theoretisch beträgt der Performance-Zuwachs durch die Verdoppelung der möglichen Füllraten bis zu hundert Prozent, in der Praxis bewegt sich der Wert zwischen 25 und 80 Prozent (siehe auch Benchmark-Tabellen). Hier werden die Grenzen durch den Polygondurchsatz und die Texturkapazität gesetzt, da sich beide gegenüber einer einzelnen Voodoo 2 nicht ändern. Alle Polygone werden nämlich doppelt verarbeitet, und alle Texturen in beiden Boards gleichzeitig gespeichert.

Allerdings ist Doppel-Voodoo in einem Sockel-7-System erst ab 266 MHz aufwärts halbwegs sinnvoll. Im 200er Testsystem erreichte die gut 1.000 Mark teure Kombi bei weitem nicht die Frameraten eines PII-333 mit nur einem V2-Board. Diamond überlegt derzeit, ein sogenanntes »MegaMonster« mit zwei V2-Karten in einer Packung auf den Markt zu bringen. Zuerst will man allerdings noch einige Wochen die Nachfrage nach den SLI-Kabeln abwarten, die es bei Diamond nur auf Anfrage gibt.



Wenig sinnvoll: Zwei gekoppelte Voodoo-2-Karten im SLI-Modus sind extrem teuer und brauchen viel Platz, bringen aber außer der damit möglichen 1024er Auflösung nicht viel.

Voodoo-Tuning

Da der Voodoo-1-Chip inzwischen trotz seiner guten Performance mit manch hochkomplexer 3D-Engine überfordert ist, greifen immer mehr Besitzer zu Tuningmaßnahmen. In der Tat ist der V1 dafür ein dankbares »Opfer«. Mittels kryptischer SST-Befehle, denen allein Dutzende Internet-Seiten gewidmet sind, kann man gegenüber den Werkseinstellungen bis zu einem Drittel Mehrleistung herausholen. Der wirkungsvollste Trick wurde beim Voodoo 2 serienmäßig ins Kontrollpanel übernommen. Wenn Sie die Option »Wait on V-Sync« deaktivieren, synchronisiert die Anwendung das Swappen (Austauschen) des Bildspeichers nicht mit der Bildwiederholrate des Monitors. Dadurch sind beispielsweise bei einer Refreshrate von 60 Hz dennoch weit über 60 Bilder/s möglich. Nachteil: Es kommt zum sogenannten »Tearing«, leichten Bildverzerrungen, die aber nur selten wirklich unangenehm auffallen.

Viele andere SST-Befehle dienen beim Voodoo 2 einem anderem Zweck: Sie versuchen alten, zu V2 inkompatiblen 3Dfx-Spielen einen Voodoo 1 vorzugaukeln. Falls ein Spiel bei Ihnen nicht läuft, sollten Sie es also einmal mit den SST-Settings probieren. Erstellen Sie dazu eine Batch-Datei (zum Beispiel Voodoo1.bat genannt) und tragen Sie folgende Zeilen ein:

```
set SST_GRXCLK=90
set SST_FT_CLK_DEL=0x4
set SST_TF0_CLK_DEL=0x6
set SST_TF1_CLK_DEL=0x6
set SST_VIN_CLKDEL=0x1
set SST_VOUT_CLKDEL=0x0
set SST_TMUMEM_SIZE=2
```

Starten Sie nun zuerst mit einem Doppelklick diese Startdatei und danach das gewünschte Spiel.

Übertakten (fast) zwecklos

Ein beliebtes Mittel beim Voodoo 1 ist, den internen Takt von den werksseitigen 50 MHz auf 57, teilweise gar 60 MHz hochzuschrauben. Bei etlichen Usern kam es dadurch zwar zu Farbverfälschungen und Abstürzen, bei vielen anderen brachte diese Maßnahme aber einigen Zugewinn an Performance. Die Voodoo-2-Boards von Diamond und Miro haben in ihren Kontrollpanels serienmäßig Schieberegler zum Hochtakten bis zu 95 (Diamond) beziehungsweise 100 MHz (Miro). In unseren Benchmarkläufen war die Mehrleistung aber insgesamt vernachlässigbar. Bei der Hiscore2 häuften sich ab 98 MHz zudem die Abstürze. Miro gibt zwar bis 100 MHz Garantie, doch ein kaputtes V2-Board sind die paar Prozent Steigerung unserer Meinung nach nicht wert. Zumal ab 97 MHz der am Limit operierende EDO-Speicher die größere, da bremsende Rolle spielt. MG

Diese Top-Spiele laufen nicht mit Voodoo 2

Voodoo-Opfer

3Dfx beteuert die absolute Abwärtskompatibilität des Voodoo 2. Ein gewagtes Versprechen, wie sich bei intensiven Spiele-Praxistests zeigte.

Ein Programm, das auf Voodoo-Karten perfekt läuft, muß das nicht automatisch auch unter Voodoo 2 tun. Deshalb haben wir uns mit mehreren Stapeln 3Dfx-Spielen an Voodoo-2-bestückte Rechner gesetzt, um der Sache auf den Grund zu gehen. Und tatsächlich: Gut 30 aktuelle, wichtige Spiele wollten auf Anhieb nicht oder nur unzureichend mit den neuen Boards zusammenarbeiten. Bei älteren (DOS-) Spielen wird oft noch eine Glide-Version 2.1 oder früher benutzt, die Voodoo 2 nicht mehr unterstützt. Manchmal ist auch die installierte Version des Spiels selbst zu alt. Hier helfen größtenteils Patches weiter, die Sie im Internet oder auf unseren Cover-CDs finden.

Und so nutzen Sie die Tabelle: Aufgezählt sind ausschließlich diejenigen Programme, bei denen wir mit einer Voodoo-2-Karte auf Schwierigkeiten gestoßen sind. In der mittleren Spalte finden Sie die Art des Problems, in der rechten, ob und wie es zu lösen ist. Stand ist der 15. April 1998. Nicht extra aufgeführt haben wir alte Spiele, die mangels Qualität kaum eine Rolle gespielt haben und für die auch kein Patch geplant ist. Dazu gehören unter anderem Actua Soccer, Fatal Racing, Jetfighter 3, Scorched Planet, Starfighter 3000, Tigershark, Toshinden und X-Car. MG

3Dfx-Spiel	Problem unter Voodoo 2	Lösungsmöglichkeit
Bleifuss 2	Stürzt beim Spielstart ab	Momentan keine Lösung
Bleifuss Rallye	Stürzt beim Spielstart ab	Momentan keine Lösung
Carmageddon	Läuft unter Voodoo 2 nicht	Patch ist geplant
Croc	Stürzt unvermittelt ab	Die alte Datei »Glide2x.dll« aus dem Croc-Verzeichnis löschen
Descent 2	Abstürze, lädt teilweise erst gar nicht	Neuesten Patch installieren, zu bekommen unter www.3Dfx.com/software/patch_descent.html
Eurofighter 2000	Spiel startet nicht	Kein Patch geplant
Extreme Assault	Startet nicht oder stürzt während des Spiels ab	Noch keine Lösung, Blue Byte arbeitet an einem Patch
F-22 ADF	Die Glide-Version läuft nicht unter Voodoo 2	Installieren Sie den neuesten Patch von der aktuellen GameStar-CD
Fifa 98	Spiel stürzt in der Halbzeitpause ab	Momentan noch keine Lösung, Patch in Arbeit
Flying Corps Gold	Grafikfehler, stürzt beim Wechsel der Auflösung ab	Momentan keine Lösung, neue Voodoo-2-Treiber sollen Problem beheben
F1 Racing Simulation	Eventuell kleinere Grafikfehler	Installieren Sie den Patch V1.08 (www.ubisoft.de/games/f1racing/f1racing.html)
Frogger	Fehlermeldung, daß keine 3D-Karte gefunden wurde	Falsche Fehlermeldung; Frogger funktioniert unter Voodoo 2 einwandfrei
Grand Theft Auto	Erkennt eventuell Voodoo-2-Karte nicht	Datei »glide2x.ovl« aus dem Spielverzeichnis durch die Version der Ihrer Karte beigefügten Voodoo-2-Treiber-CD ersetzen
Interstate 76	Glide-Version läuft ab und zu nicht richtig	Texturen auf 2 MByte beschränken, zweiten Texturprozessor abschalten
Jedi Knight	Stürzt im Map Mode ab	Noch keine Lösung, Patch geplant
MDK	Glide-Version stürzt ab	Patch in Arbeit; Direct3D-Version läuft ganz normal
Moto Racer	Spiel läuft nicht oder stürzt nach einem Rennen im Meisterschaftsmodus ab	Auf Version 3.20 updaten (Patch auf der aktuellen GameStar-CD); Programm kann allerdings weiterhin abstürzen
Myth	Spiel läuft nicht	Version 1.2 von der GameStar-CD 05/98 installieren
NBA Live 98	Voodoo-2-Karte wird nicht erkannt	Fügen Sie über das Verknüpfungs-Icon auf dem Desktop (»Eigenschaften/Verknüpfung«) dem »Ziel« den Parameter »3Dfx« (ohne Bindestrich) hinzu und starten Sie das Spiel damit
Need for Speed 2 SE	Nur die Software-beschleunigte Version wird installiert	Kopieren Sie die Datei »nfs2sea.exe« von der CD in das Spieleverzeichnis, und ändern Sie die Verknüpfung auf dem Desktop, so daß diese auf nfs2sea.exe zeigt
NHL 98	Findet keine 3Dfx-Karte	Im Spiel von Hand auf 3D-Beschleunigung umstellen, dann funktioniert 's einwandfrei
Nuclear Strike	Schwere Grafikfehler, praktisch unspielbar	Installieren Sie den neuesten Patch 1.3 von der aktuellen GameStar-CD
Pandemonium	Läuft aufgrund veralteter Glide-Version nicht	Kein Patch geplant
Pod	Läuft nicht unter Voodoo 2	Installieren Sie den Direct3D-Patch, den es unter www.ubisoft.de/pod/pod4.html (24 MByte groß) gibt; Glide-Pod läuft weiterhin nicht
Tomb Raider 1	Schwere Farbverfälschungen (Tomb Raider Director's Cut läuft ohne Probleme)	Momentan keine Lösung, Patch ist angeblich in Arbeit
Ultimate Race Pro	Ab und zu treten Grafikfehler auf, Performance nur zufriedenstellend	Neuester Patch auf der aktuellen GameStar-CD; »disable SLI autodetection« im Kontrollpanel aktivieren
Uprising	Es kann zu Abstürzen kommen, Programm erkennt im Setup die 3Dfx-Karte nicht	Auf Version 1.05 updaten (Patch auf der aktuellen GameStar-CD); 3Dfx-Karte im Setup manuell anklicken
Wing Commander 5	Es kann zu Abstürzen kommen	Voodoo-2-Patch auf GameStar-CD 6/98

3D ohne Tempolimit

Die Herausforderer

Dieses Jahr erscheint noch eine ganze Reihe neuer 3D-Beschleuniger, die dem Voodoo 2 die Krone als beste Spielekarte wieder entreißen könnten.

Der Voodoo 2 ist beileibe nicht der einzige Highend-Chip für Spiele, der dieses Jahr für Furore sorgen will. Eine ganze Reihe neuer Produkte soll die Gunst des Kunden gewinnen, wobei zumindest schon mal die Pressemeldungen von immer neuen Rekordwerten schwärmen. Wir werfen einen ersten Blick auf die wichtigsten Neuentwicklungen.

3Dfx Banshee

3Dfx selbst will in Zukunft nur noch 2D/3D-Chips auf den Markt bringen. Den Anfang macht der Banshee, von dem bereits Prototypen existieren, und der ab Herbst zu haben sein soll. Mit Höchstleistungen auch im 2D-Bereich will sich 3Dfx damit erstmals vom reinen Spielesektor wegbewegen. Die 3D-Leistung der Single-Chip-Lösung gibt man vorsichtig mit »90 Prozent der Voodoo-2-Performance« an.



Der PowerVR 2 berechnet mit seiner »Volume Effect«-Technik komplizierte Schatten ohne Performance-Verlust in Echtzeit.

NEC PowerVR 2

Mit der zweiten Generation des PowerVR-Chips steht der wohl ernsthafteste Voodoo-2-Rivale kurz vor seiner Marktreife. Neben Ablegern für die Spielhalle und Segas zukünftiger Konsole sind insgesamt drei PC-Versionen geplant: Eine reine 3D-Zusatzkarte sowie 2D/3D-Kombiboards in einer Einsteiger- und einer Highend-Variante. Vor allem in punkto 3D-Bildqualität und neuen Features will der PowerVR 2 Maßstäbe setzen. So ermöglicht er Auflösungen von bis zu 1600 mal 1200 Punkten bei echtem Truecolor. Weiterhin soll er auch alle fortschrittlichen 3D-Techniken beherrschen: Fullscene-Antialiasing (verhindert Treppeneffekte bei schiefen Kanten), Bump Mapping (dreidimensional wirkende Bitmap-Texturen mit dynamischen Licht- sowie Schatteneffekten), anisotropische Filterung (in verschiedene Richtungen unterschiedlich stark wirkende Filterung von Texturen) und spezielle Volumeneffekte. Mit letzteren sind zum Beispiel deutlich realistischere Schatten als bislang möglich.

NEC und Videologic unternehmen zur Zeit alles, um bei der bisher mangelhaften Spieleunterstützung für den PowerVR aufzuholen. So werden in DirectX 6.0 alle wichtigen Features des PVR2-Chips direkt unterstützt; ein D3D-Programm sollte deshalb in voller Qualität und Geschwindigkeit mit dem neuen Chip laufen. Außerdem wird die Programmierung der PowerSGL-Schnittstelle deutlich einfacher. Ein 3D-Zusatzboard mit PVRNG-Chip wird bei etwa 250 Mark liegen, also der Hälfte des Voodoo-2-Preises, die 2D/3D-Kombikarten sollen die 500-Mark-Grenze ebenfalls nicht überschreiten.

Matrox MGA-G200

Nachdem es längere Zeit ruhig um Matrox war, schlagen die Kanadier nun mit dem MGA-G200 zurück. Wie von Matrox gewohnt, legt man besonderen Wert auf exzellente 2D-Leistung. Doch auch der 3D-Teil kann sich wahrlich sehen lassen. Er erreicht zwar nicht die Leistungswerte eines Voodoo 2, hängt aber jeden Voodoo 1 locker ab und liefert vor allem eine beeindruckende Bildqualität. Namen und Preise der Karten stehen noch nicht genau fest, sie sollten aber spätestens ab Ende Juni für etwa 550 Mark im Laden stehen.

nVidia Riva TNT

Noch am weitesten entfernt ist der explosive Nachfolger des erfolgreichen Riva 128. Doch bereits jetzt sind erste Details bekannt, die den Riva TNT zu einem ganz heißen Anwärter für den Titel »schnellste Kombikarte« machen. 1,8 Mio. Polygone/s verspricht nVidia (Voodoo 2: etwa 1 Mio.) und eine Füllrate von etwa 250 Mio. Pixel/s (Voodoo 2: 150 Mio.). Außerdem soll der TNT als erster 2D/3D-Single-Chip auf dem Markt zwei Texturen in einem Durchgang rendern können. Die Featureliste enthält ebenfalls alles, was im 3D-Sektor State-of-the-Art ist: Bump Mapping, Antialiasing, trilineare und anisotropische Filterung. Etwa im August sollen bei den Herstellern erste Samples eintrudeln, die Markteinführung peilt nVidia für den Oktober an.

Tritech Pyramid 3D

Schon seit längerer Zeit gibt es auf der Tritech-Website beeindruckende Leistungsdaten von einem Microcode-basierten Chip namens Pyramid 3D zu sehen. Auf dem Papier ein potentieller Voodoo-Killer; Nachfragen bei verschiedenen Herstellern ergaben jedoch, der Chip biete zwar ordentliche 3D-Bildqualität, doch schwache 2D-Leistung und ein 3D-Tempo auf dem Niveau eines Rendition V1000. So ist es wohl eher unwahrscheinlich, daß der Pyramid 3D jemals auf einem Grafikboard zu kaufen sein wird. MG

Die neuen Terratec-Soundkarten im Test

Gemischtes Doppel

Auf der CeBit stellte Terratec zwei neue, vom Konzept her unterschiedliche Soundkarten vor, die vor allem für Spieler interessant sind.

Nach dem unerwartet großen Erfolg des knapp 1.000 Mark teuren Flaggschiffs EWS64 XL gibt sich der deutsche Soundkartenspezialist Terratec weiterhin sehr rührig. So wurden auf der CeBit zwei neue Modelle mit unterschiedlicher Technik, aber gemeinsamer Zielgruppe vorgestellt. Sowohl das klassische ISA-Board EWS64 als auch das kleine PCI-Kärtchen XLerate richten sich vornehmlich an anspruchsvolle Spieler, die mehr als nur einfachen FM-Klang wollen.



Top-Ausstattung, sehr guter Klang: Terratec EWS64 S.

Terratec EWS64 S

Im stabilen Aluköfferchen wird die stattliche ISA-Karte EWS64 S ausgeliefert, die auf Anhieb durch ihre pralle Hard- und Software-Ausstattung auffällt. Neben dem 20stimmigen FM-Synthesizer für Digitaleffekte befindet sich noch ein Dream-Chip auf der Platine, dem 2 MByte Sample-RAM zur Verfügung stehen. Mit einem handelsüblichen SIMM-Modul kann dies auf bis zu 64 MByte erweitert werden. Die EWS64 S ist zu allen gängigen Standards bis hin zu Microsofts DirectSound 3D kompatibel. Um letzteren richtig ausnutzen zu können, befinden sich auf dem golden schimmernden Slotblech Anschlüsse für zwei Paar Lautsprecher.

Auch die mitgelieferte Software läßt keine Wünsche offen: Sie reicht von vernünftigen Treibern über MIDI-Sequenzer bis hin zur derzeit so beliebten DJ-Mix-Software (in diesem Falle MixMan). Besonders komfortabel gerieten Kontrollpanel, MediaPlayer und das FX-Pult, mit dem Sie per Equalizer und allerlei Effekten (Chorus, Reverb, Echo, V-Space) dem Klang ganz nach Ihren Vorstellungen auf die Sprünge helfen können.

Den Praxistest absolvierte die EWS64 S schließlich mit Bravour. Es gab auch unter DOS keinerlei Kompatibiltätsprobleme, der MIDI-Klang ist einwandfrei und das Effektpult auch für Spiele durchweg sinnvoll. Daß es dennoch nicht ganz für den Referenzposten reichte, liegt an ein paar kleineren Schwächen der FM-Abteilung. Hier fiel im Praxisbetrieb das eine oder andere Knacken auf, auch das Grundrauschen war minimal höher als zum Beispiel das der Soundblaster 64 Gold.

EWS64 S

Typ:	ISA-Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Preis:	ca. 370 Mark
Hotline:	(02157) 81 79 14
Homepage:	http://www.terratec.net

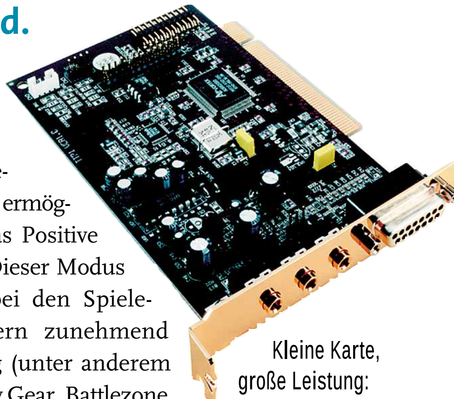
Pro	Kontra
• Kompatibilität • tolle Ausstattung • durchgehend hohe Soundqualität	• leichte Störgeräusche • relativ teuer

Fazit: Hervorragende Soundkarte, die das Letzte aus dem betagten ISA-Konzept herausholt.

GameStar Gesamtnote: 1,6

Terratec XLerate

Mit der XLerate steigt Terrratec in den rasch wachsenden Markt der PCI-Soundkarten ein. Das Kärtchen ist gerade mal halb so groß wie der ISA-Vetter EWS64 S, was hauptsächlich am verwendeten, hochintegrierten Aureal-Vortex-Chip liegt. Der ist Soundblaster-Pro-kompatibel, beherrscht General Midi und unterstützt Microsofts DirectSound 3D. Außerdem existiert ein eigener A3D-Modus, der positionales 3D-Audio auf nur einem Lautsprecherpaar ermöglicht. Das Positive daran: Dieser Modus findet bei den Spieleherstellern zunehmend Anklang (unter anderem in Heavy Gear, Battlezone, Forsaken und Incoming) und hat so durchaus Chancen, tatsächlich zu einer Art Standard zu werden. Ein Testlauf mit Incoming geriet zwar beeindruckend, allerdings kann A3D echtem Positional Audio mit zwei Paar Lautsprechern bei weitem nicht das Wasser reichen. Hier hat Terratec auch am falschen Ende gespart und begnügt sich mit einem Lautsprecherausgang.



Kleine Karte, große Leistung: Terratec XLerate.

Die Hörprobe fiel erfreulich aus: Die XLerate hatte keinerlei Kompatibilitätsprobleme, der Midi-Sound (mit auf den Hauptspeicher ausgelagerten Soundsets) ist gut und A3D ein Schritt in die richtige Richtung. Für knapp 200 Mark kann die Ausstattung zwar bei weitem nicht mit der EWS64 S mithalten, doch das Preis-Leistungs-Verhältnis ist sehr gut. MG

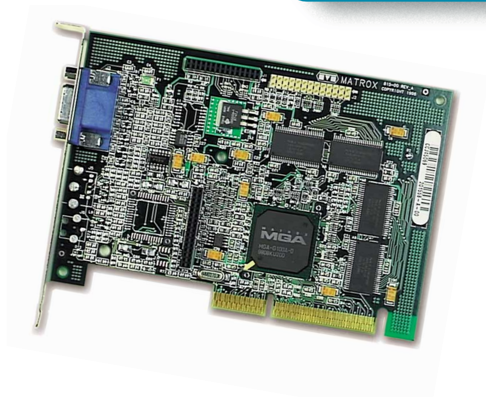
XLerate

Typ:	PCI-Soundkarte
Hersteller:	Terratec
Preis:	ca. 200 Mark
Hotline:	(02157) 81 79 14
Homepage:	http://www.terratec.net

Pro	Kontra
• Kompatibilität • Midi-Sound • A3D-Technik	• kein zweiter Line-Ausgang

Fazit: Nicht ganz so klangstark wie die EWS64 S, doch das Preis-Leistungs-Verhältnis ist exzellent.

GameStar Gesamtnote: 1,8



2D/3D-Kombikarte

Matrox Productiva G100

Die Productiva G100 ist der würdige Nachfolger der enorm beliebten Mystique. Wer von Matrox bislang eher saftige Preise gewohnt war, wird sich die Augen reiben: Das 8-MByte-Board ist in der AGP-Version schon für sehr günstige 250 Mark zu haben. Matrox positioniert die Karte ausdrücklich im Office- und Multimediabereich, für 3D-Spiele ist sie weniger gedacht. Unsere Benchmarks unterstreichen das: Die Karte ist nur wenig schneller als die alte Mystique. Außerdem beherrscht sie wichtige 3D-Features wie Alpha Blending und MIP-Mapping nicht – lediglich bilineares Filtern ist gegenüber der Vorgängerin hinzugekommen. Trotzdem ist die Productiva für Spieler sehr empfehlenswert: Zu einem unschlagbaren Preis erhalten Sie eine beinahe perfekte 2D-Karte. Sowohl von der Geschwindigkeit als auch Ergonomie (1280 mal 1024 Punkte bei 85 Hz) her nimmt die G100 im 2D-Bereich eine Spitzenposition ein. Wer mit einem der teuren Voodoo-2-Boards liebäugelt, für den ist die Matrox als Grundlage erste Wahl. MG

Benchmark-Ergebnisse	
GameStar (D3D):	
640x480:	23,2 fps
800x600:	16,4 fps
Forsaken (D3D):	
640x480:	38,4 fps
800x600:	24,0 fps
Q2 (Software):	
640x480:	19,1 fps
3D-Features: mangelhaft	
2D-Bildschärfe: gut	

Testrechner: PII-333 MHz (siehe Voodoo-2-Test)

Productiva G100

Typ:	2D/3D-Karte mit G100-Chip
Hersteller:	Matrox
Preis:	ca. 250 Mark
Hotline:	(089) 61 44 74 33
Homepage:	http://www.matrox.com/mga

Pro	Kontra
• sehr gute 2D-Leistung	• schwache 3D-Leistung
• 8 MByte RAM	• schlechte 3D-Qualität
• sehr preiswert	

Fazit: Unter 3D kaum brauchbar, als Basiskarte für ein 3D-Addon-Board aber exzellent.

GameStar Gesamtnote: 2,7

Sie fragen – Experten antworten

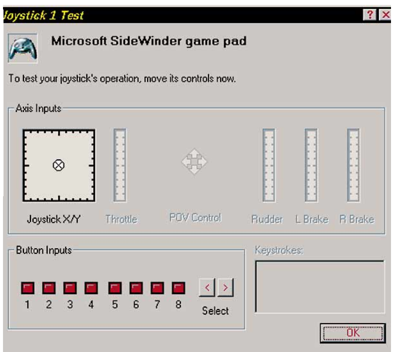
TECHtelmechtel

Brennt Ihnen eine Frage rund um die Technik Ihres PCs unter den Nägeln? Dann schreiben Sie uns einen Brief unter dem Stichwort »TECHtelmechtel« oder eine Email an tech@gamestar.de

JOYSTICKS

In Heft 12/97 wurde im Test des Thrustmaster F1-Lenkrades über Schwierigkeiten im Zusammenhang mit DirectX 5.0 und dem Gameport berichtet. Mit meinem Rechner habe ich nun den gleichen Fall: Er erkennt einfach meinen neuen Joystick nicht. Gibt es inzwischen eine Lösung? Andi Troller

GameStar: Die gibt es, und sie kommt sogar direkt von Thrustmaster. Inzwischen existiert von deren Joystick-Software »ProPanel« nämlich die Version 1.1, bei der es keinerlei Probleme mehr mit der Joystickerkennung geben sollte. Das Schöne dabei: Die Software funktioniert auch mit Eingabegeräten, die nicht von Thrustmaster stammen. Das ProPanel finden Sie unter der Web-Adresse www.thrustmaster.com oder auf der Cover-CD des nächsten GameStar.



Mit dem Thrustmaster ProPanel sollten Joysticks unter DirectX 5.0 keine Probleme mehr bereiten.

3D-KARTEN

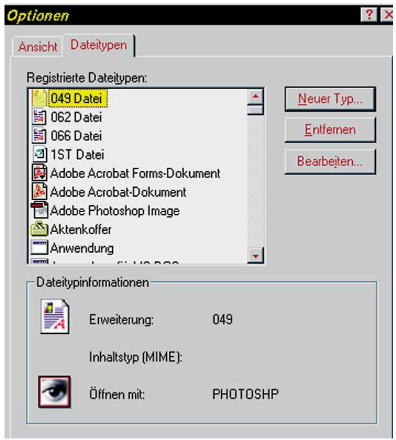
Ich habe eine Voodoo-1-Karte in meinem Rechner und möchte mir demnächst ein Voodoo-2-Board zulegen. Ist es eigentlich möglich, beide Karten gemeinsam in einem PC zu betreiben? Damit wäre man doch alle Kompatibilitätsprobleme los. Ich meine dabei nicht den SLI-Modus. Marc Wu

GameStar: Theoretisch ist es möglich, allerdings hat 3Dfx allen Kombinationswilligen einen dicken Brocken in den Weg gelegt. Die Glide-Treiber haben nämlich bei beiden Modellen den exakt gleichen Namen (glide2x.dll). Nun kann aber weder eine Voodoo-2-Karte mit den Voodoo-1-Treibern etwas anfangen noch umgekehrt. Vor jedem Wechsel zwischen Voodoo 1 und 2 müßten also die Treiber umbenannt werden. Der Aufwand dafür steht unserer Meinung nach nicht im Verhältnis zum geringen Nutzen, zumal es im Praxistest dennoch immer wieder zu Problemen und Abstürzen kam.

DATEINAMEN

Wie schaffe ich es, Dateien durch einen Doppelklick auf den Namen automatisch mit einem bestimmten Programm zu starten? Dieter Hermann

GameStar: Dazu gehen Sie im Explorer in das Menü »Ansicht«. Dort finden Sie unter »(Ordner-)Optionen/Dateitypen« eine Auflistung aller auf Ihrem Rechner registrierten Arten von Dateien. Wenn Sie nun die gewünschte anklicken, sehen Sie eine Information darüber, ob und mit welchem Programm der Dateityp momentan fest verknüpft ist. Um das zu ändern, gehen Sie auf »Bearbeiten« und im nächsten Dialogmenü (dort sollte der Vorgang »Open« fett angezeigt sein) nochmal auf »Bearbeiten«. Nun können Sie unter »Anwendung für diesen Vorgang« das gewünschte Programm (für eine TIF-Datei zum Beispiel Photoshop) und dessen Verzeichnispfad eintragen.



In diesem Menü wählen Sie den Dateityp aus, dem Sie ein Programm zuweisen wollen.

3D-KARTEN

Ich habe füe meine Elsa Victory Erazor die dazugehörigen OpenGL-Beta-Treiber aus dem Internet gezogen. Wenn ich nun mein Lieblingsspiel Q2 starte und das Video-Setup auf »default OpenGL« stelle, bricht es den Ladeversuch nach einer Weile ab und geht wieder zurück in den Software-Modus. Was mache ich falsch? Marko Reiprecht

GameStar: Die für das Funktionieren von OpenGL-Applikationen wichtige Datei heißt »Opengl32.dll« und muß im Falle von Spielen, die auf der id-Engine basieren, direkt im entsprechenden Programmverzeichnis stehen – dies gilt auch für Karten mit PowerVR- oder Rendition-Chipsatz. Eventuell muß die Opengl32.dll einer anderen Grafikkarte zuvor entfernt oder überschrieben werden.

Schicken Sie Ihre Hardware- oder Technikfragen an folgende Adresse:

IDG Entertainment Verlag
Redaktion GameStar
Stichwort: TECHtelmechtel
Brabanter Str. 4
80805 München

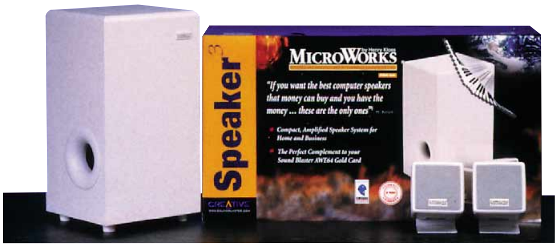
oder per Email an:

tech@gamestar.de

Aktivboxen-System

MicroWorks CSW 350

Ein Boxenset sorgt für satten Spielesound.



Das MicroWorks-Trio verhilft Ihnen zu wuchtigem Sound.

Während moderne Soundkarten mittlerweile fast alle sehr hochwertig sind, dümpeln viele Lautsprecher am PC noch auf Kofferradio-Niveau. Mit dem Aktivboxen-System **MicroWorks CSW 350** will Creative Labs diesem Problem zu Leibe rücken.

Für rund 450 Mark bekommen Sie eine flotte Dreierkombination, bestehend aus zwei Satellitenboxen und einem Subwoofer. Mit jeweils 13 Watt Sinusleistung decken die kleinen Hochtöner den oberen und mittleren Schwingungsbereich von 150 Hertz bis 20 Kilohertz ab, während sich der 43 Sinus-Watt starke Basswoofer um die niedrigeren Frequenzen zwischen 150 und 10 Hertz kümmert. Im praktischen Klangtest haben wir mehrere Audio-CDs abgespielt, wobei das Spektrum von Wufftata-Pop über Metal bis hin zur ernsten Klassik reichte. Außerdem haben wir ein paar Spiele ausprobiert, darunter Actionshooter wie Jedi Knight und Explosionsorgien à la Nuclear Strike.

Bei mittlerer Lautstärke überzeugt der Subwoofer durch seinen satten Klang. Mit steigendem Geräuschpegel machen sich jedoch die Hochtöner durch ein leichtes Klirren bemerkbar. Da sich die Frequenzbereiche von Hochtöner und Bass nicht überschneiden, wirken niederfrequente Töne immer ein wenig falsch plaziert. Fazit: Als wuchtige Klangkulisse ist das MicroWorks-Set gut geeignet. Die Stereoanlage ersetzt es allerdings nicht. MIC

MicroWorks CSW 350

Typ:	Aktivboxen-System
Hersteller:	Creativ Labs
Preis:	ca. 450 Mark
Hotline:	(089) 95 79 08 1
Homepage:	E-Mail: http://soundblaster.com

Pro	Kontra
• solide Verarbeitung • guter Klang im mittleren Verstärkungsbereich	• Bassverhalten etwas unpräzise • Klirren im oberen Frequenzbereich

Fazit: Volumenstarkes Aktivboxen-Set mit sattem Bass-Sound.

GameStar Gesamtnote: 2,3

Hardware vom Besten: die GameStar-Referenzliste

Einkaufsführer 6/98

3D-Kombikarten



Viel Leistung zum günstigen Preis: Diamond Viper V330

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Diamond Viper V330	1,6	330 Mark	10/97	(08151) 266330	sehr schnell, günstiger Preis
2	Elsa Victory Erazor	1,6	350 Mark	10/97	(0241) 6065112	Riva-128-Board für Videofans
3	STB Velocity 128	1,6	350 Mark	02/98	+33 (140) 366717	sehr schnell, TV-Ausgang
4	Miro Magic Premium	1,6	370 Mark	02/98	(01805) 223526	Riva-Board auf Basis der Asus 3Dexplorer
5	Hercules Thriller 3D	1,9	450 Mark	04/98	(089) 89890573	schnell, hervorragende 3D-Qualität
Preistip	Ati 3D Charger	2,8	130 Mark	–	(089) 665150	4 MByte Bildspeicher, gute Bildqualität

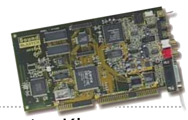
3D-Zusatzkarten



3D in absoluter Hochform: Miro Hiscore2 3D

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Miro HiScore2 3D	1,3	650 Mark	NEU	(01805) 223526	12 MByte Speicher, TV-Ausgang
2	Diamond Monster 3D 2	1,4	460 Mark	NEU	(08151) 266330	gutes Loop-Kabel, mit Spielen 520 Mark
3	Creative 3D Blaster V2 (12MB)	1,4	600 Mark	NEU	(089) 9579081	12 MByte Speicher, attraktives Spiele-Bundle
4	Typhoon 3D Max 2	1,5	500 Mark	NEU	(06897) 908815	gutes Loop-Kabel, Referenz-Treiber
5	Creative 3D Blaster V2 (8MB)	1,5	500 Mark	NEU	(089) 9579081	gute Ausstattung
Preistip	Gi Maxi Gamer 3D	1,9	280 Mark	10/97	(0211) 3380033	leicht abgewertet wegen der V2-Boards

Soundkarten



Läuft mit jedem Spiel: Soundblaster AWE64 Gold

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Soundblaster AWE 64 Gold	1,5	350 Mark	11/97	(089) 9579081	beste Kompatibilität, sehr guter Klang
2	Terratec EWS 64 S	1,6	370 Mark	NEU	(02157) 817914	Top-Ausstattung, guter Klang
3	Ensoniq Audio PCI	1,6	150 Mark	11/97	(06074) 89150	super Preis-Leistungs-Verhältnis
4	Soundblaster AWE 64 Value	1,7	180 Mark	11/97	(089) 9579081	beste Kompatibilität, günstiger Preis
5	Terratec XLerate	1,8	200 Mark	NEU	(02157) 817914	gute Technik, günstiger Preis
Preistip	Soundblaster 16 PnP	2,7	90 Mark	–	(089) 9579081	sehr guter FM-Klang

CD-ROM-Laufwerke



In allen Disziplinen Bestnoten: NEC CDR 1900A

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	NEC CDR 1900A (32fach)	1,5	190 Mark	04/98	(01805) 242521	Top in Geschwindigkeit und Fehlerkorrektur
2	Teac CD-532 (32fach)	1,6	190 Mark	03/98	(0611) 715854	rundum überzeugendes Atapi-Laufwerk
3	Toshiba XM-6202B (32fach)	1,6	190 Mark	03/98	(02131) 101034	beste Zugriffszeit, gute Fehlerkorrektur
4	Pioneer DR-A01S (24fach)	1,7	170 Mark	03/98	(02154) 913359	schnell, sehr gute Fehlerkorrektur
5	Samsung SCR-2430 (24fach)	1,7	150 Mark	03/98	(0180) 5121213	preiswert, gute Vibrationsdämpfung
Preistip	Mitsumi FX 800 (8fach)	2,9	80 Mark	–	(01805) 212530	laufruhiger, zuverlässiger Klassiker

CD-Brenner



Mit toller Brennsoftware: Teac CD-R55s

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Teac CD-R55S	1,8	890 Mark	03/98	(0611) 715854	sehr schneller 4/12fach-SCSI-Brenner
2	Yamaha CDR-400t	2,0	820 Mark	03/98	(04101) 303313	4fach-SCSI-Brenner, Win-on-CD-Software
3	Yamaha CRW-4001t	2,0	890 Mark	03/98	(04101) 303313	bis auf den Caddy baugleich mit dem CDR-400t
4	Mitsumi CR-2600TE	2,5	560 Mark	03/98	(01805) 212530	gutes Atapi-Gerät
5	Ocean Octek RW 260	2,6	600 Mark	04/98	(0511) 3580221	sehr günstiger CD-RW-Brenner
Preistip	Sony CSP-928E	2,8	500 Mark	–	(02389) 951047	ordentlicher ATAPI-Brenner

Damit der Spielspaß nicht an schlechter Hardware scheitert, ermitteln wir für Sie in aufwendigen Tests das beste Equipment auf dem Markt. Zusätzlich finden Sie zu jeder Kategorie besonders preiswerte und dennoch brauchbare Komponenten für den kleinen Geldbeutel.



17-Zoll-Monitore

Brillantes Bild: Samsung Syncmaster 700p

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Samsung Syncmaster 700p	1,7	1.400 Mark	–	(0180) 5121213	exzellente Bildqualität
2	Sony Multiscan 200PS	1,8	1.650 Mark	03/98	(01805) 252586	brillante Farben, gute Ergonomie
3	Eizo Flexscan F56	1,8	1.500 Mark	–	(02153) 733400	gutes Bild, hohe Ergonomie
4	Elsa Ecomo 17H97	2,0	1.350 Mark	–	(0241) 6065112	guter Allrounder
5	Iiyama MF-8617T	2,1	1.150 Mark	11/97	(089) 9000500	niedriger Preis, gute Qualität
Preistip	Acer Acerview 76e	2,6	850 Mark	–	(04102) 488277	für den Preis überzeugende Bildqualität



Modems/ISDN-Adapter

Einer der besten Wege ins Internet: Elsa TanGo 1000

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Elsa TanGo 1000	1,6	300 Mark	05/98	(0241) 6065112	sehr schneller ISDN-Adapter
2	Elsa Microlink 56k	1,7	300 Mark	05/98	(0241) 6065112	bestes 56k-Modem
3	US Robotics Sportster ISDN	1,8	300 Mark	05/98	(01805) 671530	guter externer ISDN-Adapter
4	Pearl K.56-5614VQE	1,9	210 Mark	05/98	(07631) 360300	exzellentes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	US Robotics Sportster Flash	2,0	300 Mark	05/98	(01805) 671530	gutes Allround-56K-Modem
Preistip	Pearl V.34-3314	2,7	140 Mark	–	(07631) 360300	schnelles 33,6-Kbps-Modem



Gamepads

Top-Technik: Gravis Gamepad Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Gravis Gamepad Pro	1,8	80 Mark	–	(0130) 810654	ausgereifte Technik, Y-Kabel mitgeliefert
2	Microsoft SideWinder	1,8	80 Mark	–	(01805) 672255	ergonomisch, vier Sidewinder-Pads koppelbar
3	Interact 3D Program Pad	2,0	70 Mark	–	(04287) 125113	programmierbar, gute Ergonomie
4	Saitek X 6-31 M	2,3	30 Mark	–	(089) 54612710	gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
5	Gravis Gamepad	2,4	40 Mark	–	(0130) 810654	preiswerter Klassiker, präzise Steuerung
Preistip	Saitek X6-30	3,2	18 Mark	–	(089) 54612710	griffgünstig, gute Verarbeitung



Joysticks bis 100 Mark

Für alle Fälle: Microsoft SideWinder 3D Pro

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	Microsoft SideWinder 3D Pro	1,7	90 Mark	–	(01805) 672255	überragende Präzision, Topausstattung
2	CH F-16 Flightstick	1,9	80 Mark	–	(02131) 965111	sehr ergonomisch, Präzise Technik
3	Saitek X8-30	2,0	80 Mark	05/98	(089) 54612710	exakter Stick, tolles Throttle
4	Gravis Firehawk	2,0	90 Mark	–	(0130) 810654	ergonomische Grifform, Allroundtalent
5	Logitech Wingman Digital	2,2	80 Mark	–	(069) 92032166	sehr stabil, überragende Ergonomie
Preistip	Gravis Analog Pro	2,5	45 Mark	–	(0130) 810654	robuster Allrounder



Joysticks über 100 Mark

Top-Flugknüppel für wenig Geld: CH F-16 Combatstick

Platz	Name	Note	Preis	Test in	Info-Nummer	Besonderheiten
1	CH F-16 Combatstick	1,7	130 Mark	–	(02131) 965111	sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis
2	Microsoft Force Feedback Pro	1,7	300 Mark	10/97	(01805) 672255	Force-Feedback-Technik
3	Thrustmaster F-16TQS	1,8	300 Mark	–	(02731) 791845	hervorragende Verarbeitung, sehr präzise
4	Saitek X36	2,0	300 Mark	–	(089) 54612710	programmierbare Flightstick-Throttle-Kombi
*	Thrustmaster Formula 1	1,7	250 Mark	12/97	(02731) 791845	rundum verbessertes Top-Lenkrad
*	Endor Fanatec Le Mans	2,3	200 Mark	3/98	(06021) 840653	stabiles und exaktes Steuerrad

* Lenkrad

Referenzlisten CD-ROM-Laufwerke, CD-Brenner und Monitore mit freundlicher Unterstützung durch das »PC Welt«-Testlabor.

Psycho-Verwirrspiel mit John Hurt

Die Versuchung

Können Sie der Versuchung widerstehen? Zwei schöne Frauen, Sex, ein Hauch Gewalt und die Untiefen der eigenen Psyche locken Sie vor den Monitor.



Ist Kathryn tatsächlich die kalte Schlange, die sich zwischen Michael und Allison drängen will?

Wenn man von sogenannten interaktiven Filmen spricht, meint man meist sterbenslangweilige, billig produzierte Schnellschüsse. Daß mit guten Schauspielern, einer spannenden Story und einer guten Portion psychologischer Tricks auch interessante Projekte entstehen können, beweist Die Versuchung.



Mit vielen Psychotests bestimmen Sie den Fortlauf der Handlung.

Die blonde Gefahr

Allison und Michael sind ein junges Paar, das mit dem frühen Tod ihrer kleinen Tochter Jody nicht klarkommt. Vor allem Allison flüchtet sich in eine Scheinrealität, der sie mit Hilfe des Psychiaters Dr. Turner (John Hurt) zu entfliehen hofft. Letzterer vermittelt den beiden die vermeintliche Krankenschwester Kathryn. Damit zieht das Chaos bei dem Pärchen ein. Denn das blonde Gift beginnt ein doppeltes Spiel zu treiben. Allison steigert sich immer mehr in ihren Wahn, und Michael scheint der attraktiven Carbol-Maus hoffnungslos zu verfallen.

Zu Beginn sind Ihnen lediglich Allisons Depressionen bekannt, als Sie von Dr. Turner gebeten werden, ihm bei der Lösung des Falles behilflich zu sein. Willig absolvieren Sie einen kurzen Persönlichkeitstest, bevor Sie in einem mehrminütigen Video der weiteren Handlung folgen. Nun meldet sich Dr. Turner wieder zu Wort. Er fordert Sie auf, die Personen zu charakterisieren und deren Verhalten zu bewerten. Danach stöbern Sie per Maus durch das vorgerenderte Haus und stoßen auf die Tagebücher, Computernotizen und Diktiergerätaufzeichnungen der Hauptpersonen.

TAT-Sachen

Während Sie nach und nach immer tiefer in die verkorkste Seelenwelt der Protagonisten eindringen, werden Sie selbst vom Programm bewertet. Dazu dienen die regelmäßig stattfindenden TATs (Thematische Apperzeptionstests). Dabei werden Ihnen Bilder vorgelegt und vermeintlich harmlose Fragen dazu gestellt. Durch Ihre Einstellungen zu Religion, Gewalt und Sexualität variieren Sie in gewissen Grenzen den weiteren Handlungsverlauf: Soll bei Intimitäten die Grenze zum Softporno überschritten werden? Was verheimlicht Ihnen Dr. Turner? Neben einigen Sex-Hoppeleien in unterschiedlicher Konstellation beeinflussen Sie vor allem das Finale der Story. Vier unterschiedliche Enden laden ein, Die Versuchung mehrfach durchzuspielen. Dabei erleben Sie eine spannende und hervorragend synchronisierte Tour durch die Psyche der Hauptpersonen, die Sie allerdings an einem verregneten Wochenende beendet haben. MIC



Zwischen den Filmszenen finden Sie persönliche Aufzeichnungen aller Akteure.

Die Versuchung

Genre:	Interaktiver Film
Hersteller:	Aftermath Media
Preis:	ca. 100 Mark
Sprache:	Deutsch
System:	Pentium 60, 8 MByte RAM 4fach CD-ROM

Grafik	Befriedigend
Sound	Sehr gut
Bedienung	Gut

Die Idee, eine Story mit der Psyche des Spielers zu koppeln, wird faszinierend und unterhaltsam in Szene gesetzt.

GameStar Gesamtnote: 70%

Nicht verzagen, Meinung sagen

Leserbriefe

Ein Aufruf an diejenigen Leser, die uns per Email schreiben: Bitte geben Sie Ihren vollen Namen an, da wir die Emails sonst nicht als Leserbrief abdrucken.

Gewinner

GameStar ist zur Zeit die in meinem Bekanntenkreis am meisten gelesene Computerzeitschrift. Die erste Ausgabe habe ich mir wegen der Vollversion gezogen. Ich mußte zu meinem Vergnügen feststellen, daß mir Euer freier und zwangloser Schreibstil gefällt. Innerhalb einer Ausgabe habt Ihr mein Herz erobert, und meine beiden Ex-Lieblingszeitschriften habe ich seit sieben Ausgaben nicht mehr gelesen. Eure Verlosungsaktion ist der reinste Wahnsinn. Ich vermisse nur eine Seite, wo die Gewinner bekanntgegeben werden. Macht einfach weiter so und hebt bitte nicht ab. *Dennis Vornheder*

GameStar Vielen Dank für das Lob! Zu der Gewinner-Liste: Keine Angst, jeder ausgeschriebene Preis wurde bisher auch verlost und verschickt. Eine Gewinnerliste der vorherigen Ausgabe zu bringen, ist leider unmöglich, da sich Einsendeschluß und Heftabgabe überschneiden. Deshalb drucken wir ab jetzt die Gewinner der jeweils vorletzten Ausgabe ab.

So erreichen Sie uns:

IDG Entertainment
GameStar-Leserbrief
Brabanter Str. 4
80805 München

Email: brief@gamestar.de

Webseite:
www.gamestar.de

Wenn Sie technische Probleme mit Ihrem Rechner haben, benutzen Sie bitte das Kennwort ***»TECHtelmechtel«*** *bzw. die Email-Adresse tech@gamestar.de*

Beschädigte CDs werden unter folgender Adresse umgetauscht:
Computerservice Jost
Postfach 14 02 20
80452 München
Dort können Sie auch ältere Ausgaben nachbestellen.

Blödsinn in Potenz

Mein kleines Töchterchen hat mir voller Ergötzen das Heft 5/98 unter die Nase gehalten und mich dann in die Seiten 188/189 hineingetupft. Wir haben anschließend über den dortigen »Blödsinn in Potenz« herzlichst gelacht. Germany Net geht kostenlos nur auf die DE-Domains – stammt dieser Mist von Euch? Mit Stufe 11, bekanntlich kostenlos, erreicht man das ganze Internet. Ich nutze fleißig die Endungen „com“ und „tw“, meine Tochter schaut lieber mal bei Madonna in Kanada oder Anastasia in GB vorbei. *Dieter Buddrus*

GameStar Die Fußnote zu Germany Net im letzten GameStar war in der Tat falsch – nach Freischaltung kommt man kostenlos auch ins restliche Internet. Wir bitten um Entschuldigung.

Halbes Incoming

Eure Heftaufmachung ist gelungen, Ihr habt es geschafft, daß ich meine alte Spielezeitschrift abbestellt habe. Besonders haben mich letzte Ausgabe die Tests von Forsaken und Incoming interessiert. Doch was lese ich da: Incoming mit Multiplayer? Bei mir nicht! Ich habe mir letztens die Voodoo-2-Karte von Creative gekauft. Auf der Packung steht deutlich: 4 Vollversionen. Eine davon ist Incoming, doch ich habe keinen Multiplayer-Modus gefunden. *Stefan Utsch*

GameStar Bei der Bundle-Version von Incoming handelt es sich um eine abgespeckte OEM-Version, die aber immerhin noch rund 50 Missionen (statt 120) auf fünf der sechs Welten bietet – die Incoming-Demo hat nur zwei Missionen. Die komplette Arcade-Kampagne ist drin, aber nicht die Strategie-Kampagne und der eigentliche Arcade-Modus. Da die Bundle-Version schon etwas älter ist, fehlen einige Grafikeffekte der Verkaufsversion, so sehen die Explosionen weniger beeindruckend aus.

Weiche Wertungen

Ich lese seit der ersten Ausgabe GameStar, doch leider werden viele Spiele zu »weich« bewertet. Der Durchschnitt bei einem Hundertersystem sollte doch bei 50 liegen, aber in der letzten Ausgabe lagen die schlechtesten Wertungen bereits auf diesem Level. Eine 90er-Wertung sollte es nur alle drei Ausgaben, einen 80er nur einmal im Monat geben. 70er sollten Spiele bekommen, die knapp nicht mit dem besten Spiel mithalten können. 85 Prozent der Spiele sollten bei 30 bis 69 Prozent liegen. *Jens Milkuhn*

GameStar Unser Wertungsdurchschnitt liegt tatsächlich bei über 50 Prozent. Das liegt zum einen daran, daß wir uns an unsere Wertungsrichtlinien (siehe S. 63) halten, und viele moderne Spiele einfach einen gewissen Qualitätsstandard erreichen. Zum anderen lassen wir viele Programme außen vor, die den Durchschnitt kräftig senken würden: Billige Shareware- und Erotik-Spielchen sowie uninteressante Direktimporte aus USA, die im deutschsprachigen Raum niemals offiziell erscheinen werden. Wir werden auch weiterhin alle guten Spiele mit guten Wertungen belohnen.

GameStar-Drehbuch

Wer von euch ist eigentlich auf die Story von GameStar-TV gekommen? Gibt es da schon ein Script, das die Handlung weiterführt – oder denkt ihr euch jeden Monat schnell eine neue Folge aus? Ach

ja, wie funktioniert das eigentlich mit dem Nachbestellen älterer Hefte?

Sebastian Kitten

GameStar Die allererste GameStar-Folge wurde von Charles und Jörg an einem verregneten Sonntagnachmittag beim Frühstück in einem Münchner Café ausgeheckt, und dann vom restlichen Team nochmal kräftig frisiert. Meistens haben wir eine gewisse Ahnung, wie es im Folgemonat weitergehen soll. Aber das eigentliche »Drehbuch« machen wir immer spontan, ein oder zwei Tage vor dem Drehtermin.
Zum Hefte-Nachbestellen: Schick' einfach einen Brief oder ein Fax an Computerservice Jost, Postfach 14 02 20, 80452 München, auf dem deine Adresse und die gewünschten Hefte stehen (zum Beispiel »1mal GameStar 10/97«).

Wer hat Recht?

Als ich neulich in meinen Spieleversand-Katalog geschaut habe, sind mir Spiele wie Need for Speed 3 (»Veröffentlichung im März«) und Police Quest SWAT 2 (ebenfalls März) aufgefallen. Zu letzterem war sogar ein Bericht abgedruckt. Bekommt ihr von manchen Spielen keine Test- oder Previewmuster? Einige werden schon verkauft, und ihr habt noch keinen Bericht gebracht!

Markus Seiler

GameStar Du kannst uns vertrauen: Kein einziges wichtiges Spiel landet im Laden, ohne daß wir vorher darüber berichtet haben – das galt selbst für Quake 2. Die Veröffentlichungstermine in deinem Katalog für Need for Speed 3 und SWAT 2 sind falsch, beide werden noch geraume Zeit brauchen. Es kann trotzdem mal vorkommen, daß ein Spiel im Laden steht, zu dem im aktuellen Heft kein Test zu finden ist. Beispiel StarCraft: Unser Testmuster trudelte erst ein, als die Ausgabe 5/98 schon gedruckt war.

Falsches CD-Inlay

Dickes Lob, ihr habt aus dem Nichts ein fast perfektes Spielemagazin gezaubert. Aber beim CD-Inlay der letzten Ausgabe traute ich meinen Augen nicht: Die Innen- und Rückseite entsprechen, mit Ausnahme der Bilder, der Ausgabe 2/98. Ich schlage vor, ihr macht den Verantwortlichen die Hölle heiß, und bindet das korrigierte Cover eventuell nächstes Mal mit ein.

Nicolas Schur

GameStar Der Inlay-Fehler ist außerhalb der Redaktion passiert und dann von uns übersehen worden – sorry! Die Verantwortlichen wurden mit kurzzeitigem Liebesentzug bestraft und haben Besserung gelobt. Das richtige Inlay (das die gleichen Pfadangaben enthält wie die CD-Inhalt-Seite in Heft 5/98, S. 141) können wir leider aus Produktionsgründen nicht nachliefern – sonst müßten wir auf das aktuelle verzichten.

Top oder Flop?

Ich habe vor kurzem in einer anderen Zeitschrift geblättert, in der zehn PC-Lenkräder getestet wurden. Das Thrustmaster F1 Racing Wheel bekam dort in den Sparten Qualität und Preis-Leistung ein »Ungenügend«. Von euch gab es für dasselbe Lenkrad die Gesamtnote 1,7. Wie können diese riesigen Unterschiede zustandekommen?

Peter Löbenbrück

GameStar Wir haben diesen Testbericht auch mit großem Interesse gelesen – den dortigen Testsieger halten wir für extrem mangelhaft. Die Bewertungs-Unterschiede kommen wohl von verschiedenen Denkansätzen. Wir testen als Spielezeitschrift Spiele-Hardware unter realen Praxisbedingungen. Die oberste Frage lautet dementsprechend: »Kann man damit gut spielen?« Die andere Zeitschrift scheint hingegen zu versuchen, allgemeine Testprozeduren auf Spiele-Hardware anzuwenden, was nicht immer gutgehen muß.

Die Gewinner von Ausgabe 4/98

Die Gewinner der Verlosung in Ausgabe 04/98, S. 180: Martin Klar, Lambsheim · Sylvester Peuschel, Hannover · Stefan Schärmeli, CH-Ostermundgen · Armana Schick, Serockhövel · Thomas Bärtsch, Hannover · Timo Knöpfli, CH-Thundorf · René Schleicher, Halle/Saale · Patrick-Carlos Götter, Partenstein · Daniel Kunert, Berlin · Dominik Frank, Aßling · Thorsten Heckmann, Freiburg · David Brandt, Frankfurt · Hans Christian Schmidt, Bielefeld · Claus Feige, Bad Soden Salmünster · Florian Rädler, A-Langen/Bregenz · Horst Doebel, Rheine · Pascal Zimprich, Ahorn-Ebigheim · Thomas Lüttich, Berlin · Dominik Udod, Kirchheim · Stefan Brandelik, Herzogenrath · Florian Wölke, Biederitz · Andreas Wultschner, Stuttgart · Benjamin Uncerer, Großbottwar · Michael Mehrwald, Ennepetal · Thomas Gufler, I-Meran · Karsten Löchert, Berlin · Fabian Hornung, Neumarkt · Jörg Gundlach, Helmbrechts · René Kosok, Solingen · Michael Schloßnagel, Amberg · Dominik Kirberg, Neustadt · Nico Grein, Alsfeld · Adam Placzek, Ratingen · Michael Fuhr, Bremen · Lorenz Mäffert, Wölpinghausen · Georg Gehring, Markt Bibart · Benjamin Hauck, Fischbachau · Peter Christian, CH-Reinach · Martin Peller, A-Wien

Inserentenverzeichnis

Inserent	Seite	Produkt-Info-Nr.	Telefon	Fax	Online
Acclaim Entertainment GmbH	36/37, 145, 179	55, 26 ,25	089/2366240	089/23662430	http://www.acclaim.de
Alternate Computervers.	12/13, 14/15	45	06403/905010	06403/905020	http://www.alternate.de
ARI DATA CD GmbH	95	33	02154/94760	02154/947642	arilange@aol.com
BMM Ges. für moderne Medien	135	3	089/3840740	089/38407416	http://www.bmm.de
Bomico GmbH	8/9, 21, 45, 68/69	54, 51, 49, 48	06103/334100	06103/334220	info@bomico.com
Bundesverband dt. Volks- und Raiffeisenbanken	3. US	5	0228/5090	0228/509201	http://www.vrnet.de
Call & Play	207	6	0281/952980	0281/9529810	http://www.online-spiele.com/callnplay
CDV Software GmbH	173	44	0721/972240	0721/9722424	http://www.cdv.de
Codemasters	2. US	1	089/23035188	089/23035298	http://www.touringcar.com
ComputerProfis GmbH	149-151	7	06155/600606	06155/600616	http://www.keine Angabe
Creative Labs GmbH	17	35	089/9928710	089/99287122	http://www.creativelabs.com
Cross Computersystems GmbH	117	27	0231/5311334	0231/5311333	keine Angabe
Data Becker GmbH	73, 53, 49	42, 41, 40	0211/933102	0211/318705	http://www.databecker.de
Deutsche Verlagsges.	64	47	0711/26310	0711/2631292	keine Angabe
discreet monsters	215	34	089/27777618	089/2777676	http://www.kogl.com
Eidos Interactive GmbH	60/61	62	040/8517150	040/85171570	http://www.eidosinteractive.com
Electronic Arts Germany	88/89	8	02408/9400	02408/940111	http://www.ea.com
ELSA	23	9	0241/6060	0241/6064099	http://www.elsa.de
Funsoft Holding GmbH	121, 114/115, 84/85	29, 30, 31	02131/9650	02131/965416	http://www.funsoft-online.com
Game it!	205	32	0831/575156	0831/5751555	http://www.gameit.de
GT Interactive Software	29	38	040/4132770	040/42327799	http://www.gtinteractive.com
Interactive Magic	75	60	05241/96820	05241/688990	http://www.imagicgames.de
Intermedia PC-Hotline	137	11	0190/880099	-	keine Angabe
Jöllenbeck GmbH	147	10	04287/125113	04287/125144	http://www.interact-europe.de
Magic Bytes	101	59	05241/953333	05241/701875	http://www.magicbytes.com
Magix Software München	76	21	05741/310865	05741/310768	http://www.magix.net
Media Point	19	13	030/7947210	030/79472199	keine Angabe
Media World	41	14	089/98290276	089/98290277	http://www.media-worldamsn.com
Microprose GmbH	113	63	0521/9665444	0521/9665449	http://www.microprose.com
Mixcomputervers.	92/93	46	06403/702870	06043/702880	keine Angabe
MLC Hard- & Software	211	17	02841/94260	02841/942623	keine Angabe
Multimedia Soft	129	-	02421/28100	02421/281020	http://www.multimedia-soft.de
MVG	118	22	089/92340	089/9234300	http://www.cosmopolitan-net.de
Okay Soft	209	18	09674/1279	09674/1294	http://www.okaysoft.de
OZ Verlag	126	57	0711/6666770	0711/6666777	keine Angabe
PC WELT	138	-			
Psygnosis Deutschland GmbH	81	56	069/6690120	069/66901212	http://www.psygnosis.de
Publix Computer GmbH	132/133	36	0641/9744710	0641/9744720	publix-computer.de
Softsale Lau & Zielke GmbH	185	23	05021/910416	05021/910403	keine Angabe
Software Com	215	43	02175/1508	02175/1509	http://www.software-com.de
TM-Thrustmaster	195	58	08161/871083	08161/871084	74437.1527@compuserve.com
TopWare	4. US	19	0621/48050	0621/4805200	http://www.topware.com
UbiSoft Entertainment	111, 123, 125	-	0211/3380050	0211/3380051	http://www.ubisoft.de
Wial Versand	199	20	08142/59640	08142/54654	http://www.wial.de
X-Plain Verlag	96	24	040/3988370	040/395043	http://www.x-plain.de

Impressum

Chefredakteur: Jörg Langer (la)
(verantwortlich, Anschrift der Redaktion)

CvD/Textchef: Charles Glimm (cg)

Redaktion: Michael Galuschka (mg, ltd. Redakteur), Martin Deppe (md), Michael Schnelle (mic), Peter Steinlechner (ps); Trainees: Rüdiger Steidle (rs), Gunnar Lott (gun)

Redaktionsassistenz: Ulrike Kopp

CD-ROM-Redaktion: Michael Schnelle

Programmierung und Videoproduktion:
Toni Schwaiger (tsc) (freier Mitarbeiter)

Freie Mitarbeiter dieser Ausgabe:
Magnus Kalkuhl (Online-Redaktion),
Christian Ludt (Schlußredaktion)

Grafik und Layout: Anita Blockinger, Christoph Schulz

Layout-Entwurf und Titel: Helfer Grafik Design

Einsendungen: Für unverlangt eingesandte Beiträge sowie Hard- und Software wird keine Haftung oder Rücksendegarantie übernommen. Eine Verwertung der urheberrechtlich geschützten Beiträge und Abbildungen, insbesondere durch Vervielfältigung und/oder Verbreitung, ist ohne vorherige schriftliche Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar, soweit sich aus dem Urheberrecht nichts anderes ergibt. Insbesondere ist eine Einspeicherung und/oder Verarbeitung der auch in elektronischer Form vertriebenen Beiträge in Datensystemen ohne Zustimmung des Verlages unzulässig.

© Copyright IDG Entertainment Verlag GmbH

Haftung: Für die Richtigkeit von Veröffentlichungen können Redaktion und Verlag trotz Prüfung nicht haften. Die Veröffentlichungen in GameStar erfolgen ohne Berücksichtigung eines eventuellen Patentschutzes. Auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Anwendung benützt.

Anzeigenleitung: Uwe Kielmann
(verantwortlich für Anzeigen, Anschrift der Redaktion)

Anzeigenberatung: Klaus Maurer (-673),
Ursula Zimmermann (-671)

Anzeigenassistenz: Andrea Banko (-670)

Anzeigendispositionsleitung: Andreas Müller

Anzeigendisposition: Verena Schieder (-740), Fax (-619)

Digitale Druckvorlagen: Thomas Wilms (-604), Fax: (-619)

International Marketing Services: Anzeigenverkauf ausländische IDG-Publikationen: Tina Ölschläger, leitend (-116); Daniela Radzio (-149); für inländische Publikationen: Peter L. Townsend, leitend (-299), Gabriele Heilmann (-324)

Anzeigenpreise: Zur Zeit ist die Anzeigenpreisliste Nr. 1 vom 1.7.1997 gültig.

Zahlungsmöglichkeiten: Bayerische Vereinsbank, BLZ 70020270, Konto-Nr. 51 44 30 20; Postbank München (Hauptkonto), BLZ 700 100 80, Konto-Nr. 599 565-800

Erfüllungsort, Gerichtsstand: München

Verlagsrepräsentanten für Anzeigen: Großbritannien: IDG Marketing Services Europe: Paul Shalet, Church House, 18 Church Street Staines, Middlesex TW18 4EP, Tel.: 00 44/17 84/21 02 10, Fax: 21 02 00.

Frankreich: IDG Communications S.A., Frédéric Bonin, Immeuble La Fayette, 2, Place des Voges, Cedex 65, 92051 Paris la Defense, Tel.: 00 33/1/49 04 79 00, Fax: 49 04 78 30.

USA, Osten: IDG Communications, Frank Cutitta, Charlotte Trim, 500 Old Conneticut Path, P.O.Box 9377, Framingham MA 01701/9377, Tel.: 001/508/879 0700, Fax: 820 1639. **USA, Westen:** IDG Communications, Ginny Pohlman, Leslie Barner, 505 Sansome Street 6th Floor, San Francisco CA 94111, Tel.: 001/415/676 3000, Fax: 331 0881. **Hongkong:** IDG Communications, Kenson Tse, Suite 25A/25Fl, One Capital Place, 18 Luard Road, HK-Wanchai, Tel.: 0 08 52/25 27 93 38, Fax: 25 29 99 56. **Japan:** IDG Communications, Keiichi Maesato, Sagamiya Honsha, Bldg.2F, 6 Ichiban-Cho, Chiyodaku, 102 Tokio, Tel.: 00 81/3 32 22 64 65, Fax: 3 52 75 39 78. **Singapur:** IDG Communications, Sandra Teo, 80 Marine Parade Road, #13-09 Parkway Parade, Singapur 1544, Tel.: 00 65/3/45 83 83, Fax: 45 70 97.

Taiwan: IDG Communications, Lily Chou, 12F, No. 4, Min Sheng E.Road, Sec 3 ROC Taipei, Tel.: 0 08 86/2/5 01 95 01, Fax: 5 03 64 94.

Vertrieb: Josef Kreitmair, leitend (-243);

Vertriebsassistenz: Cary Buraty-Frey (-154)

Abonnement-Service: IDG Entertainment Verlag GmbH, Aboservice, dsb Abo-Betreuung GmbH, 74168 Neckarsulm, Tel.: 0 71 32/9 59-210, Fax: 0 71 32/9 59-166. Österreich: dsb Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 06 62/64 38 66, Fax: 06 62/64 39 53; Schweiz: Abo-Verwaltungs AG, Postfach 245, CH-9016 St. Gallen, Tel.: 071/2 82 44-15, Fax: 071/2 82 44-25.

Leserservice: Ältere Ausgaben des GameStar erhalten Sie bei Computerservice Ernst Jost GmbH, Postfach 140220, 80452 München, Tel.: 0 89/20 24 02-22, Fax: 0 89/20 24 02-15

Zahlungsmöglichkeit für Abonnenten: Postgiroamt Stuttgart, BLZ 600 100 70, Konto-Nr. 1615-705

Vertrieb Handelsauflage: MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb, Breslauer Straße 5, 85386 Eching,
Tel.: 0 89/31 90 6-0, Fax: -113

Erscheinungsweise: GameStar erscheint monatlich, in der Regel am ersten Mittwoch des Vormonats.

Abonnement-Bestellungen: Nimmt der Verlag oder jede Buchhandlung entgegen.
ISSN 0937-4906

Produktion: Heinz Zimmermann, leitend

Druck und Beilagen: Oberndorfer Druckerei,
A-5110 Oberndorf

Umschlag/Multicover®: Sebald Verpackungen GmbH, 90475 Nürnberg

CD-ROM: CDA, 98529 Albrechts

Verlag: IDG Entertainment Verlag GmbH,
Brabanter Str. 4, 80805 München,

Geschäftsführer: York von Heimburg

Verlagsleitung: Stephan Scherzer

Telefon: 0 89/3 60 86-0

Verkaufte Auflage (IVW Q 1/98) 200.678

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

GameStar ist eine Publikation der IDG Entertainment GmbH, einer Tochtergesellschaft der IDG Communications, München. IDG Communications veröffentlicht über 285 Computerpublikationen in 80 Ländern. Jeden Monat lesen 90 Millionen Menschen eine oder mehrere Publikationen von IDG Communications.

Veröffentlichung gemäß Paragraph 8, Absatz 3, des Gesetzes über die Presse vom 8. 10. 1949: Alleiniger Gesellschafter der IDG Entertainment Verlag GmbH ist die IDG Communications Verlag AG München, die eine hundertprozentige Tochter der IDG Inc. Boston, Mass., USA, ist.

Vorstand: K. Arnot, Jim Casella, Y. v. Heimburg,
R. P. Rauchfuss

Aufsichtsratsvorsitzender: Patrick McGovern

So erreichen Sie die Redaktion:
IDG Entertainment Verlag GmbH,
Redaktion GameStar
Brabanter Str. 4, 80805 München
Tel. 089/3 60 86-660 Fax 089/3 60 86-652

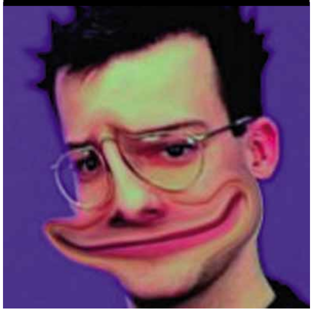
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel. 089/3 60 86-670 · Fax 089/3 60 86-672

Hier können Sie GameStar abonnieren:
dsb, Tel. 07132/9 59-210 · Fax 07132/9 59-166
Oder per Email: idg@dsb.net

Die (Vor-) Letzte

An-Sichts-Sache

JÖRG



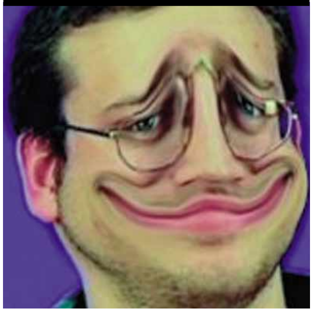
hat gerade entdeckt, daß eine Zerg-Königin per Brütling seine Belagerungspanzer platzen lassen kann.

MARTIN



hat mit der Kampf-Vespa vor lauter HUD und Radarkarte mal wieder die Tiefgaragen-Einfahrt verfehlt.

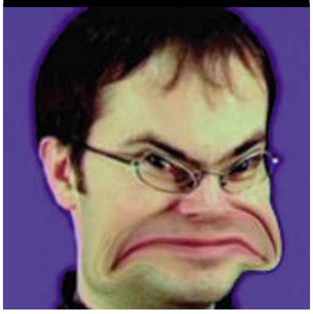
MICHAEL



wirkt nach dem achten Benchmark der vierten Voodoo-2-Karte im zweiten Testrechner leicht genervt.

Als Schreiber fragt man sich natürlich immer, wie einen eigentlich die Leser sehen. Zumindest von unserem Leser T. Berger aus Baldham wissen wir das jetzt. Er hat sich mit Kai's Power-Goo ausgetobt und uns einen ganz neuen Look verpaßt. Für die Wertungskästen werden wir aber doch lieber bei den alten Fotos bleiben...

PETER



ist mit seinem Micro-Flitzer zum wiederholten Mal an der Cornflakes-Packung gescheitert.

MICK



hat das Rütteln und Rattern im iPanzer gar nicht gut vertragen; wie soll das erst beim F-15-Test werden?

CHARLES



läßt sich in diesem Moment einen besonders fiesen Zauberspruch für sein Alter Ego Belle Star einfallen.

Fundsachen

Mußten Sie in letzter Zeit über irgendwas herzlich lachen? Glauben Sie, daß 200.000 andere Leser auch drüber lachen können? Dann her damit! Lustige Schnipsel, unfreiwillig komische Übersetzungsversuche, brandneue Witze – Einsendungen, die uns zum Kichern bringen, veröffentlichen wir auf dieser Seite.

Über-Setzer

Die neueste Entwicklung aus USA wird sich hoffentlich nicht so schnell durchsetzen wie Cola, Burger und Bubble Gum: Irgendwer scheint den Textern dort einzureden, Übersetzungsprogramme seien inzwischen den Kinderschuhen entwachsen und in der täglichen Praxis zu gebrauchen. Immer mehr Readme-Dateien, Helpfiles und neuerdings sogar ganze Internet-Support-Seiten kommen aus dem Automaten. Jüngstes abschreckendes Beispiel ist das Readme von **Special Operations**. Da werden Navy Seals zu »Marine Versiegelungen«, der Benutzer wird aufgeklärt, daß »unautorisierte Fortpflanzung« zu »kriminellen Strafen« führt, und zwar nicht nur beim »Abschreiben des bereiten Programms auf Ihren harten Antrieb«. »Um die Hardware zu starten, werden Sie eine Hardware brauchen«, erfährt man staunend und wird dann gewarnt: »Wenn Sie einen Steuerknüppel in Ihre Maschine verstopfen lassen, müssen Sie es ausstöpseln«. Bleibt zu hoffen, daß der simple Begriff »End User License Info« nicht zu einer Selbstmordwelle unter Spielebegeisterten führt, der wird nämlich so übersetzt: »Enden Sie Benutzer, der Info genehmigt«. CG

Im nächsten GameStar



Der Sommer kommt erst Mitte Juni, auf den neuen GameStar können Sie sich schon am Monatsanfang freuen.

GameStar 7/98 erscheint am Mittwoch, dem 3. Juni

Commandos

Taktisch wird die Welt gerettet: **Commandos** bietet Prachtgrafik, anspruchsvolle Missionen und eine Echtzeit-Umgebung, in der fast alles wunderschön explodieren kann. Ihr kleiner Elitetrupp räumt im Zweiten Weltkrieg hinter den deutschen Linien auf. Dabei sind statt stumpfem Ballern Köpfchen, List und Tücke gefragt. Allerlei Kriegsgerät läßt sich erobern und gegen die empörten Ex-Besitzer einsetzen.

Unreal

Im 3D-Actionspiel **Unreal** stehen Sie zwischen den Fronten verschiedener Alien-Rassen. Atemberaubende Außenlevels, hyper-intelligente Monster und viele liebevolle Details könnten **Unreal** zu einem Sommer-Hit machen. Wir hoffen auf ein Testmuster für die nächste Ausgabe.



Descent: Freespace

Aus tiefen Gängen ins unendliche All schießt das nächste **Descent** hervor. Mit spektakulären Grafiken und komplexen Weltraum-Missionen will **Freespace** der Konkurrenz von **Wing Commander Prophecy** bis **TIE Fighter** zeigen, was alles im interplanetaren Raum möglich ist.



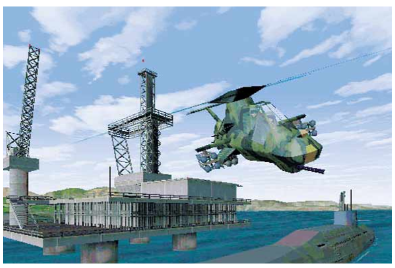
GameStar CD-ROM



Auf unsere CD packen wir im nächsten Monat wieder eine heiße Exklusivdemo, viele spielbare Demos, spannende Spiele-Videos und natürlich Raumschiff GameStar, Folge 10. Dazu als Service für Sie viele Treiber, Patches und Tools.

Comanche Gold

Im nächsten Monat vergoldet Novalogic ihre erfolgreiche Helikopter-Simulation. **Comanche Gold** soll nicht nur grafisch schöner werden als **Comanche 3** und neue, große Kampagnen bieten, sondern auch anspruchsvolle Eigenbau-Missionen in Minutenschnelle.



Joysticks & Gamepads



Alles im Griff: Wir untersuchen die aktuelle Generation der Gamepads, Joysticks und Force-Feedback-Geräte. Welche Knüppel taugen wirklich was, hinter welchen schicken Plastikgehäusen stecken technische Nieten?

Tips & Tricks

... gibt's wieder in Hülle und Fülle. Neben unseren Profi-Tips zu **StarCraft** und **Anno 1602** bringen wir Komplettlösungen und massenweise Cheat-Codes.

Alle Angaben ohne Gewähr. Aufgrund von Terminänderungen bei den Herstellern kann es zu Verschiebungen kommen.